SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION特集!
平成23年1月29日発行･発売(毎月1回30日発行･発売) 第12巻 第3号 通巻130号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2011
March
No.130
定価
980yen
●BEMANIシリーズ最新情報をお届け!!
BEAT MAXIMUM
「SUPERSTAR 満 -MITSURU-」
1stアルバム詳細に迫る独占インタビュー!
新規ゲーム内イベントスタート!
『pop'n music 19 TUNE STREET』
●あの"アクアプラス"のキャラクターが2D格ゲーに!
AQUAPAZZA
●AOU2010プレイヤブル出展決定!!
鉄拳タッグトーナメント2
●稼働直前! カノジョたちの気になる姿を赤裸々に
ラブプラス アーケード カラフル Clip
●ゲームのポイントを開発者コメントを含め紹介!
メタルギア アーケード
特集2
●攻防のキモを覚えて勝率アップを目指せ!
BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT II
基礎力向上講座
●本作ならではの攻防を理解しよう
『BBCSII』対戦セオリー集
●新たなテクニックや連続技を伝授!
新規&注目キャラクター
対戦攻略
●「分からねぇ~!」から脱出しよう!
全18キャラクター
ワンポイント対策
10th thanks! eb!
●Q&Aで基礎力アップ!
ダライアスバースト アナザークロニクル
●群雄伝の難所攻略&ワンランク上のテクニックを紹介!
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
●ふぁん散歩II再開! 2月はどこに散歩する!?
LORD of VERMILION II
ULTIMATE Ver. 狂気の輪廻
●戦場は『Ver.3.59A2』へ! 変更点一挙公開!
三国志大戦3 WAR BEGINS
●気になる流行システム解説とカード使用感の連載が開始!
WCCF IC 2009-2010
●ついに新マップ登場!?
ボーダーブレイク・エアバースト
●sampling masters MEGA×COSIO(ZUNTATA)インタビュー掲載!
ミュージックガンガン!2
●各々の意図が交錯し始める、オリジナルノベル第二話!
旋光の輪舞DUO デザイアーズルーレット
●2011年･闘劇始動!
闘劇2011
覇権を握るキャラはだれだ?
WHO WILL CONQUEST THE "SSF IV AE" WORLD?
三闘神ウメハラ･マゴ･ときどが選んだ
"スパIV AE十傑"
●ライバルと差が付く! 特集1
スーパーストリートファイターIV ARCADE EDITION
強くなるための極意 ~修羅の章~
●闘神たちがセレクト! AEを席捲するのは!?
ウメハラ×マゴ×ときど「今、一番強いキャラはこいつだ!」
●「!!」の事態に技で対応!
役立つ!! VS.強キャラ反撃技集
●AEではこう使え! 勝つテクを伝授!
注目キャラクター対戦攻略
弐の巻
●'11年は東大生からプロゲーマーに!
MURDER FACE「ときど」インタビュー
●ウメハラからキミへ。勝つためのヒントがここに!
ウメハラコラム
●某業界擬人化とのコラボ企画進行中!
えすえぬ家の人々
●まさかの四次元殺法で
【世界平和部】再び!
アルカディアノベル【桃ノ木アオの無茶振り】

PlayStation® Network

PSP PlayStation Portable　PS3 PlayStation 3

"NEOGEO Station"──それは全世界に向けた、ネオジオゲームの新たな発信基地。
PlayStation®3 & PSP® (PlayStation®Portable)を舞台に、
人気の高い対戦格闘シリーズから、未だ移植されていないタイトルに至るまで、
幅広いジャンルの名作・傑作達を復刻ダウンロード配信!
さらに、PS3®ではオンラインによる世界中のプレイヤーとの対戦&協力プレイ、
PSP®ではアドホックモードによる通信プレイ※にも対応。※PSP-1000シリーズは非対応。

**第1弾は10作品! 今後もぞくぞく登場予定。**

## 第1弾ラインナップ:10タイトル

| タイトル | ジャンル |
|---|---|
| 龍虎の拳 | 対戦格闘 |
| サムライスピリッツ | 剣戟対戦格闘 |
| ベースボールスターズ プロフェッショナル | スポーツ |
| 得点王 | スポーツ |
| ASO II | シューティング |
| リーグボウリング | スポーツ |
| マジシャンロード | アクション |
| メタルスラッグ | アクションシューティング |
| 餓狼伝説 | 対戦格闘 |
| THE KING OF FIGHTERS '94 | 対戦格闘 |

ョンへ。

# 好評配信中!

**PS3® 版 配信価格▶900円(税込)　PSP® 版 配信価格▶700円(税込)**

株式会社SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
www.snkplaymore.co.jp

PS3 PlayStation 3 XBOX 360

# ARCANA HEART 3
アルカナハート

## 2011.1.13 ON SALE

### 初回予約特典

●赤賀博隆 描き下ろしイラスト
マイクロファイバーミニタオル
(サイズ:200×200mm)

予約!予約!

PS3®版　Xbox 360版

### すっごい!限定版

〈同梱内容〉・ゲームソフト・オリジナルピンズセット・リンクアニメ資料集

ハートフル2D対戦アクション / 希望小売価格 〈通常版〉¥7,140(税込)〈すっごい!限定版〉¥9,660(税込)

http://www.arcsystemworks.jp/ah3/



アークシステムワークス株式会社 〒222-0033 横浜市港北区新横浜2-6-13
〈お客様相談室〉045-470-1552 〈受付時間〉10:00~12:30 13:30~18:00 (土、日、祝日、当社指定日を除く平日)
公式ホームページはこちら http://www.arcsystemworks.jp/

—目次—
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

# ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.130
2011 MARCH

**第1特集** ビッグ対談スペシャル&対戦のコツを伝授!!

## SUPER STREET FIGHTERⅣ ARCADE EDITION 強くなるための極意 ～修羅の章～



**第2特集** 攻防のキモを覚えて勝率アップを目指せ!

## BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ 基礎力向上講座



**特別企画** AOU2011出展 注目タイトル3連発!!



### GAME (50音順)



### INDEX (掲載順)



### AD



※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

**応募締切** 2011年2月27日(日)当日消印有効

## PRESENT —賞品—

1 『侵略!イカ娘』スマートフォン(iPhone4対応)カバー(タイトー提供) **3名**※絵柄は選べません。
2 『侵略!イカ娘』クッション(タイトー提供) **2名**※絵柄は選べません。
3 『侵略!イカ娘』アラームクロックじゃなイカ!(タイトー提供) **3名**※絵柄は選べません。
4 Tokido / Murder Face Signature Series　Tシャツ M・Lサイズ(The Traveling Circus提供) **各1名**
※希望のサイズも明記してください
5 『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』2011年卓上カレンダー(アークシステムワークス提供) **10名**
6 e-AMUSEMENT PASS(KONAMI提供) **2名**
7 AOU2011アミューズメント・エキスポ チケット(全日本アミューズメント施設営業者協会連合会 提供) **30名**
※イベントが2月19日(土)のため、応募締め切りが2月10日(木)となります。
8 NEOGEO PAD USB(エクサー提供) **2名**
9 ラブプラス+ ジグソー「3人の彼女たち」、「ラブプラス+」(やのまん提供) **各1名**※種類は選べません。
10 beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem Original Soundtrack(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
11 DanceDanceRevolution X2　Original Soundtrack(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
12 beatmania ⅡDX ドラマCD ROOTS26 Vol.4(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
13 「ONLY ONE ACT / SUPER STAR 満-MITSURU- 」(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
14 戦国大戦 オフィシャルバインダー(セガ提供) **1名**
15 SUPER STAR 満-MITSURU- サイン入りプロマイド(コナミデジタルエンタテイメント) **2名**
16 ニンテンドーDSi(編集部提供) **2名**※色は選べません。
17 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) **2名**※色は選べません。
18 特製図書カード(編集部提供) **10名**※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

**PRIVACY POLICY**
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

# 闘劇2011、始動!!

闘劇

-SUPER BATTLE OPERA-
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2011

**「闘劇2011」は装いも新たに再始動!**

昨年、ゲーム大会史上最大級ともいえる規模で実施された「闘劇'10」。決勝大会は、世界有数のゲームショウである「東京ゲームショウ2010」の会場で実施し、実測値で2万7千人以上のギャラリーに見て頂く成果を残せました。これにより、対戦格闘ゲームプレイヤーの桧舞台を用意するという、ひとつの役目は果たせたと考えています。そして2011年。「闘劇2011」として再始動するこれから闘劇は、新たな構想の元に、いくつかの展開を考えています。ここでは「闘劇2011」をする際に地方予選として参加して頂く店舗向けとして、いくつかの情報を公開していきます。

**1 「闘劇2011」としての全体スケジュールは昨年同様**

まだ構築中ではありますが、2月のどこかの段階で「闘劇2011」の店舗エントリーを公式ホームページにて開始します(URLは右記参照)。また、公式ホームページでエントリーの開始や細かい情報を案内する時には、公式ツイッターでも掲示していきます。情報タイミングを逃したくない店舗の方などは、右記の公式ツイッターのフォローをお願いします。

**2 現時点で告知できるタイトルは3種目**

『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION』
『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』
『鉄拳TAG TOURNAMENT 2』

**3 追加タイトルを検討中**

さすがに上記3タイトルじゃないだろう、という声もあるでしょう。現在、思案中のタイトルがありますので、エントリー受付までには公開していきます。

**4 同時に別企画を進行中**

それでも今回の「闘劇2011」は例年よりも少ないタイトルで実施することになります。しかし、不同の人気を誇る対戦格闘ゲームタイトルがいくつも存在することも分かっています。
結論としては、現在の闘劇の規模感では、すべてを吸収することができない状態と考え、今回種目に入らないタイトル(旧作あるいは超最新作)については、日を改めて「闘劇2nd Round(仮称)」を実施する計画です。
このように、あえて種目と実施日を分けることで、従来とは違ったシーン作りに貢献できると思っています。具体的にはまだ明かせず、次号以降あるいは公式ホームページなどで公開していきますが、「闘劇=1年に1回」という概念を覆すものだと思ってください。

**闘劇公式HPアドレス**

http://www.tougeki.com/

**闘劇公式twitter**

http://twitter.com/TOUGEKI



to be continue...

初級者から上級者まで、勝つための情報をここに凝縮!
BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT II
ネットワーク対応となり、さらなる盛り上がりを見せている『BBCSⅡ』。その攻略本が、3月2日に発売予定!　定番の写真付き技解説や対戦攻略、実用連続技をはじめ、ゲームシステム&全技の詳細データ集、突き詰めた上級連続技などを掲載。さらにはボイスやメッセージ、世界設定などの資料も掲載予定。キャラクターや世界観が好きな人から、闘劇2011を目指す猛者まで、必携の一冊です!!
2011年3月2日発売予定!
予価1,580円+税
© ARC SYSTEM WORKS
ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ
プレイングガイド(仮)
今冬稼働の二大格ゲームック発売決定!!
スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION
鍛錬の書(仮)
だれよりも強くなりたいキミに贈るアルカディアの『スパⅣ AE』のムック、いよいよ3月に発売!!　写真付きでバッチリ分かる技解説をはじめ、勝つための方法や実用コンボを伝授する全37キャラクターの最強攻略、ライバルと差が付く全技の詳細数値データなどの充実の内容でお届け!　闘劇を目指すならこの一冊だ!
SUPER STREET FIGHTER IV
ARCADE EDITION
2011年3月2日発売予定!
予価1,580円+税
© CAPCOM U.S.A., INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
闘劇2011への近道がここにある!

ウメハラ×マゴ×ときどが選んだ

# 『スパⅣ AE』パワーキャラ十傑

## 強くなるための極意
### 〜修羅の章〜

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

稼働後一カ月半を迎え、アーケードを舞台にした闘いはますますヒートアップ！　今月も対戦に役立つ情報が満載だ!!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各３ボタン
■発　売　日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

詳細はP010から！



INDEX



### 本特集の表記について

●コンボ・動作の表記について
C…キャンセルでのつなぎ
SC…スーパーキャンセルでのつなぎ
EX…EXセービングでのつなぎ
●コマンド表の技分類表記について
特…特殊技／投…投げ技／必…必殺技／T…ターゲットコンボ／S…スーパーコンボ／U…ウルトラコンボ

●記事中の略称について
ゲージ略称のほか、以下の略称を用いています。
セービングアタック…セービング／レバーニュートラル…N／攻撃を出さずに着地するジャンプ…空ジャンプ

もっと闘いたいキミは必読!

# 今月の『スパⅣ AE』インフォメーション

ますます盛り上がりを見せる『スパⅣ AE』。ゲームにまつわる最新情報はここでチェックすべし!

## 俺より強いやつと闘えるチャンス! 「2011 猛者発掘キャラバン」でキミの実力を試せ!

日本中で猛者たちの熱い戦いが繰り広げられている『スパⅣ AE』。1月からは各地の猛者を決めるメーカー公式イベント「スパⅣ AE2011猛者発掘キャラバン」の開催が決定!! このイベントではさまざまな形式で対戦が行われる予定で、イベントで活躍すれば限定特別称号が入手できるかも!?

### カプコン 綾野智章AP(アシスタントプロデューサー)からメッセージが到着!!

「スパⅣ AE」稼働から早一カ月! 攻略は進んでいますか? 綾野は勝率7%とAPらしからぬ勝率を叩き出して、おのちんに叱られ中です。さて、絶賛巡業中の「スパⅣ AE 2011 猛者発掘キャラバン」、『ストⅣ』の稼働から2年が経過しているということもあり、まだ見ぬ新世代の強豪プレーヤーが居るのではないだろうか!? との思いから始めました。『スパⅣ』から始めたあなたも、『ストⅣ』からやり込んでるあなたも、ぜひとも参加してくださいね!

### 猛者プレイヤーと組み手

各会場では猛者との対戦組み手が開催。プレイヤーはまだ判明していないが、いずれも各キャラクターのプロフェッショナルが参加予定。参加者には参加特別称号の【不屈の闘志】と『スパⅣ AE』特製クリアファイルが入手可能。猛者を撃破すれば、なんと勝者特別称号【百錬成鋼】が入手できるぞ!

### ミニトーナメントも併催

キャラバンではさらに会場最強を決めるミニトーナメントも同時開催。準優勝者には特別称号【捲土重来】、優勝者には特別称号としてプレイヤーネーム称号、もしくは希望する文言の称号が入手できるのだ。なお、ミニトーナメントは定員が16名を予定。最強を目指すプレイヤーたちはこぞって参加するべし!

■これから実施される会場

| 地域 | 日付 | 会場 |
|---|---|---|
| 中部 | 2/11(金・祝) | アーバンスクエア 大須店2号館(愛知県名古屋市) |
| 関東 | 2/26(土) | BIGBOX 高田馬場(東京都新宿区) |
| 九州 | 3/12(土) | タイトーステーション 福岡天神(福岡県福岡市) |
| 関東 | 3/26(土) | 池袋GIGO(東京都豊島区) |

最新情報はカプコン『スパⅣ』公式ブログをチェック!
http://www.capcom.co.jp/blog/sf4/

ニュース その2

## こっちのバトルも熱いぞ!! 『3D EDITION』2月26日に開戦!!

全世界が注目するニンテンドー3DSに『スパⅣ』の最新作、『スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION』が参戦。タッチパネルひとつで簡単に必殺技をくり出せる親切設計で2月26日に開戦だ!

タッチパネルで必殺技&コンボを繰り出せ!!

### 近くの友達とバトル ローカル通信対戦

「ローカル通信対戦」は、ニンテンドー3DSの無線通信機能を利用して近くに居るプレイヤーと対戦するモード。「バーサス」モードで「PLAYER VS PLAYER」を選ぶだけで手軽に対戦できる。ダウンロードプレイにも対応しており、ニンテンドー3DSが2台あれば1本のソフトで通信対戦を楽しめるのだ。

対戦中は体力ゲージの下にプレイヤーの名前が表示される。アーケードと同様の熱い対戦が勃発。

プレイヤーの強さの指標となるBP、PPシステムももちろん搭載。戦いに勝利して最強を目指せ!

### 全国のライバルとバトル インターネット対戦

「インターネット対戦」モードで遠く離れた相手との対戦が可能に。クイックマッチは条件を指定せず対戦相手を探すモード。カスタムマッチは試合形式、対戦相手の強さなどこだわりの設定ができる。

カスタムマッチはラウンド数、時間などの項目も設定可能。

「ローカル通信対戦」「インターネット対戦」ともに、アーケードモードをプレイをしながら対戦相手の乱入を待つことができる。

※画面は開発中のものです。

**スパⅣAE事典** ●「スパⅣ 3D EDITION」はみ出し情報:プレイヤーやキャラクターごとの戦績、さらにはライバルリストが確認できる「プレイヤーデータ」内では、さらに「メダルリスト」という項目も閲覧できる。この「メダルリスト」では、ゲームプレイ中にさまざまな状況を満たすと入手できるメダルを確認することができる。すべてのメダルをコンプリートして、友達に自慢しよう!

# 『スパⅣ AE』の頂点を争う男たちが激論!?

2D神
**マゴ**
BP 54657

孤高のプロ
**ウメハラ**
BP 54169

東大生ゲーマー
**ときど**
BP 39455

## ウメハラ×マゴ×ときど

『スパⅣ AE』バトルポイントランキングの上位を席巻する"三闘神"に、現時点（稼動から3週間後）でのキャラランキングを語ってもらう無茶振り(?)対談が実現。最強ランクに位置するキャラは？　その選択理由は？

# 「今、一番強いキャラはこいつだ!」

### 『スパⅣ AE』最注目株! 新キャラ、ユンの評価は!?

——さっそく質問ですが、ランキング上位に多数名を連ねているユンの強さはどうですか？

**ときど**　ユンを使ってみたけど防御が弱ぇ。

**マゴ**　防御が？

**ウメハラ**　弱点はそこだけ。だから攻めのしのぎ方が上手ならば安定するんだけど、それが上達しないとタダの荒らしで終わっちゃうね。

**マゴ**　なるほどね。体力少なめなんだっけ？

**ウメハラ**　そう。さらに二翔脚にセビキャンがかからないからね。守りは安定しないんだよ。

**ときど**　あと、前方転身は使いどころが難しい。

**マゴ**　全部避けられたの？（笑）

**ときど**　スキが大き過ぎてリスキーなんだよ。

**ウメハラ**　そうそう、1ラウンドに一回やんないもんね。ただ、バックステップつぶしを完璧にすれば、かなり効果を発揮する技だと思うけどね。

**マゴ**　ユンはバックステップつぶしが若干弱いね。

**ウメハラ**　絶招歩法を使うらしいんだけどね。今月（No.129）のアルカディア、結構ちゃんと攻略してたね。バックステップ狩り絶招歩法とか、詐欺跳び系の起き攻めとかも書いてあったし。

——ありがとうございます（笑）。実際ユンを使ってて、いい勝負になるキャラってだれなんですか？

**ウメハラ**　とりあえずはケンかな。

**ときど**　あっ、確かにケンはきつかったなー。

**ウメハラ**　→＋中Ⓚでしょ？　あと昇龍拳。昇龍拳を持ってるキャラは全体的にめんどくさいんだけど。→＋中Ⓚとあと、起き攻めも結構ヤだしね。

——コマンドで出せる無敵技が強いと、雷撃蹴をガードさせた後の状況がきついですよね。

**ウメハラ**　まだ、みんなユンの弱点にあまり気付いてないよね。あと空中のやられが大きいから飛び道具を持ってるキャラは闘いやすいと思うよ。

### C.ヴァイパー

元々の基本スペックが高い上、『ストⅣ』時代から性能にほぼ変化が無い。コンボの火力に加えて、ガードの表裏を揺さぶる起き攻めが強く爆発力は全キャラ屈指。ただし、コンボがテクニカルで失敗が許されないのがたまにキズ。

バーストタイムを活用したコンボが最大の見せ場だ。

### ケン

目押しでしゃがみ強Ⓚをつなげられるようになったため、空中竜巻旋風脚を活用したガードの表裏を揺さぶる起き攻めに移行しやすい。昇龍拳と→＋中Ⓚの存在により、新キャラのユン、ヤンをはじめ苦手なキャラが少ないのが注目ポイントだ。

遠距離からEX空中竜巻旋風脚で接近するのもかなり強力。

このキャラに注目!

### さくら

しゃがみ中Ⓚ入れ込み強咲桜拳を使った地上戦が随一。しゃがみ投げ抜けをつぶしやすい弱春風脚も持っており、地味にガード崩し能力が高い。さらにコンボの火力が高く起き攻めが強いので、いかに接近するかが勝利のカギを握るキャラだ。

しゃがみ中Ⓚを出すときは↙＋中Ⓚ→↓↙＋強Ⓟと入力しよう。

**スパⅣAE事典**　●こぼれ話①:ウメハラ「詐欺飛びは絶対強いっしょ。できる状況では絶対にしたいと思ってる」　ときど「雷撃蹴めくりより?」　ウメハラ「雷撃蹴より絶対に有効。だってさ有利フレームを取りやすいわけじゃん」　ときど「雷撃蹴もそうじゃじゃない?」　ウメハラ「あれは昇龍拳に負けるから。殺るか殺られるかみたいな起き攻めになるんだよね。詐欺飛びジャンプ（次ページへつづく……）



※上で示したBPは2011年1月18日現在のものです。

## 現状最強キャラ!? フェイロンの強さとは?

――最強ランクのもう一人、フェイロンはどうでしょう？　現状を見てみますと、使用率はユンに比べて少ないですが。

**マゴ**　フェイロンは一番強いんじゃないかな。ユン、ヤンより有利キャラが多いと思うよ。

**ウメハラ**　現状では一強で間違い無い。だれが使っても中熾炎脚セビキャン烈空脚のダメージ変わんないからな（笑）。

**マゴ**　あの減りはやばいよな、140＋140。中熾炎脚が減り過ぎ、強熾炎脚が必要無いんだもん。

**ときど**　フェイロンは相手をしている側としては、基本的に動けないんだよね。何もやることが無い。

**ウメハラ**　闘い方が「超強いブランカ」みたいな感じなんだよ、内容的に。相手が動けないって質の強さだからね。強さ的には『ストIV』のサガットの方が上だとは思うんだけど。

――お話を聞く限りは「フェイロンをどう攻略するか」というのが今後の『スパIV AE』シーンのカギを握りそうですね。フェイロンへの簡単な対策、立ち回りの方針はあるんですか？

**マゴ**　待ち方がかなり大事になってくる。待ちながらどうやってフェイロン側をイラつかせるか。

**ときど**　烈火拳に対して垂直ジャンプしているか。

**マゴ**　動きに幅が無いからね、フェイロンは。中〜遠距離ではフェイロン側がやること特に無いんだよね。結局烈火拳を打つしか無いんだけれども、そこでちゃんと垂直ジャンプやセービングアタックを見せて精神的優位に立てるかどうかが重要。

――セービングアタックも重要なんですね。

**マゴ**　セービングアタックは嫌だけど、その場合は何もしなければいいんだよね（笑）。相手がセービングを「置き疲れる」まで待つ、って感じ。

**ウメハラ**　今日の名言、置き疲れ（笑）。ま、フェイロンは見てるだけでいいからな（笑）。

**マゴ**　しゃがみ弱Ⓟ→烈火拳を置いて相手に前進されないようにして。こまかく後退させて画面端に追い込むってのが狙いだから、安易に下がらないってのがフェイロンと闘う上で大事かな。バイソン戦と同じような感じだよ。

――フェイロンできつい相手は居るんですか？

**マゴ**　今一番イヤなのはバイソン。

**ウメハラ**　プレイヤー人口少ないけど、E.本田も結構きつそうじゃん。

**マゴ**　E.本田は結構イヤ。垂直ジャンプ待ちに対して、基本やること無いからね。

**ウメハラ**　スーパー頭突きに反撃はある？

**マゴ**　立ちガードすれば。でも、スーパー頭突きを打たなくてもいいからね、E.本田側は。あとバルログとかも結構キツいんだよ。烈火拳に対しての反撃が優秀（しゃがみ中Ⓟ）過ぎるからな。

**ウメハラ**　それは何となく分かる。

――春麗、ガイル、ディージェイなど、タメコマンド飛び道具系キャラはどうなんでしょう？

**マゴ**　ガイルは多分フェイロン側が有利。結構有利だと思う。ほかはまだ未知数なところがある。

**ウメハラ**　ソニックブームのガード硬直時間、タメ時間の弱体化が致命的だね。歩きながらガードするだけで近付きやすくなったと思うよ。だから裏拳（※➡＋強Ⓟ）使わなきゃいけなくて。

**マゴ**　そうなるときついね。タメが無くなると、とたんに近付きやすくなるからな。そういえばベガが結構強いと思うんだけどね。

**ウメハラ**　強くないと思うけどね。

**マゴ**　ホントですかぁ〜？　バイソン、ベガ、E.本田、ブランカとか……フェイロン側としては下がっていくキャラが結構イヤなんだよね、実は。

ウメハラが選ぶ 現在のキャラランク

| ランク | キャラ |
|---|---|
| S | フェイロン |
| A+ | ユン、ヤン |
| A | C.ヴァイパー、豪鬼、ケン |
| B | まこと、ベガ、ダルシム、バイソン、リュウ、キャミィ、ディージェイ、ザンギエフ、サガット、さくら、アドン、E.本田、ルーファス、バルログ |
| C | そのほか |

マゴが選ぶ 現在のキャラランク

| ランク | キャラ |
|---|---|
| S | フェイロン |
| A+ | ユン |
| A | ヤン、バイソン、春麗、C.ヴァイパー、豪鬼、キャミィ、サガット |
| B+ | ケン、アドン、ザンギエフ、さくら、ベガ、E.本田、まこと |
| B | ルーファス、アベル、バルログ、ダルシム、ガイル、ディージェイ、リュウ |
| C | そのほか |

### このキャラに注目! サガット

タイガーショットの性能が高く、飛び道具を中心に立ち回る。タイガーショットを跳び越えられても、➡＋強Ⓚ空振りキャンセルタイガーアッパーカットで迎撃できる間合いが広い。プレイヤー数が多いザンギエフやユンと闘いやすいのも◎だ。

上位が苦戦するザンギエフに有利。チーム戦で必須か!?

### このキャラに注目! まこと

ダッシュ速度はものすごいが前進後退の速度が遅く、細かい間合い調整が苦手。この立ち回りの不便さを絶大な火力で補っているキャラだ。しゃがみ中Ⓚ対空からダッシュで相手の背後に回ったりと、ガードの表裏を惑わす攻めも多数持っている。

相手のジャンプ、バックステップをつぶす選択肢が重要。

### このキャラに注目! バイソン

『スパIV』より弱体化しているが、いまだその強さはある程度維持。マゴも評価しているキャラ。発生3フレームのしゃがみ弱Ⓟ暴れと高性能な突進技の数々で近〜中距離では有利に闘える。フェイロンと闘いやすいのが高評価だ。

ダッシュウルトラコンボで飛び道具対策もバッチリだ。

**スパIV AE事典**　強Ⓚが確実にできればそこから前方転身もやりやすくなるから。だから詐欺飛びスタートにしない理由が無いんだよね。（※詐欺飛び…相手の起き上がる瞬間にジャンプ攻撃を低めに重ねることで、相手がリバーサル無敵技を出した場合はジャンプ攻撃が空振りして着地時にガードできる跳び込み方法。「スパIV AE」では着地硬直の関係上、発生4フレーム以上の無敵技にしか狙えない）

## 粒ぞろいの強キャラたち 二強を追いかける兵は？

**ウメハラ**　ユン、フェイロンもそうだけど、ヤンも結構強いと思ってるんだけど。体力は少ないけど、ひと通り強い技がそろってるよね。
**マゴ**　ヤンはとにかく星影円舞が終わってんだけど（笑）。かなりヤバいよ、あれ。
**ウメハラ**　でも、あれはスパコン（スーパーコンボ）だし。スパコンってなかなか出せないから。
**マゴ**　確かに。しかも、ヤンは画面端で相手に触ったときだけっていう条件があるからな。さらにユンより機動力が低くて近づきにくいよ。
**ときど**　ちょっと条件が厳しいかな。さらに蟷螂斬セビキャンからの連係もかなり強いですし。
**マゴ**　実際のところは、セビキャンでゲージ使ってくれるとちょっとおいしいなと思うけどね。
**ウメハラ**　フェイロン、ユン、ヤンぐらいかな、明らかな上位キャラは。そのほかのキャラはちょっと差があると思うけど。
**マゴ**　バイソンはいけるんじゃないかな。
**ときど**　あとザンギエフでしょう。
**ウメハラ**　バイソンは『スパⅣ』では最強を狙える位置に居たけど今回はどうだろう。ザンギエフは確かに強いけど別に苦手キャラが多そうだから、上位には居ないイメージはあるけどね。
――かなり劇的に強化された感があるディージェイとまことはどうでしょう？
**ウメハラ**　ディージェイは『スパⅣ』からかなり強化されたけど、どうなんだろう？　ガイルより強い？
**マゴ**　実際ほとんど対戦したことが無いから、ちょっと分かんないってのはあるね。
**ときど**　人口が少ないから何とも言えない。
**ウメハラ**　表裏の起き攻めからウルトラコンボまで決められるんだったら、強いかもしれない。
**マゴ**　そういえばEXマシンガンアッパーが強くない？　投げ無敵だけじゃないでしょ、スキが無いし。ぶっ放し得みたいな感じになってるよ。
**ウメハラ**　しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓟなら無敵で避けられてもガードできるけどね。
――まことは火力に優れてますよね。
**ウメハラ**　まことは今のところかなり可能性を秘めている気がする。でもプレイしてみたけど、立ち回りが結構弱いんだよね。
**マゴ**　立ち回りは弱いね。でも、多分ブチギレればかなり強いと思うんだ。爆発力だけはかなりあるから。
**一同**　ブチギレ（笑）。
**マゴ**　だからもう、その細かいことは一切気にせずに、一点読み、一点読みで攻撃を通しまくるスタイルならかなり闘えるはずだよ。そういえば、ブランカも結構いけるとか。
**ウメハラ**　ローリングアタック無いんだよ？
**マゴ**　そうなんだけど、これが闘えるらしいんだよね。
**ウメハラ**　強いかどうかは置いておくとして、ユンはブランカのエレクトリックサンダーがマジでキツい。金デヴから電話かかってきて「電気どうすんの？」って聞かれたくらい（笑）。一応EX鉄山靠で返せるんだけど、それ以外だとダメなんだよね。

### ときどが選ぶ 現在のキャラランク

| ランク | キャラ |
|---|---|
| S | フェイロン |
| A+ | ユン |
| A | ヤン、豪鬼、C.ヴァイパー、まこと、ケン |
| B | リュウ、春麗、E.本田、ザンギエフ、ダルシム、バイソン、サガット、バルログ、ベガ、ルーファス、アベル、セス、キャミィ、さくら、アドン |
| C | そのほか |

――ブランカは意外ですね。そういえば道着系（リュウ、ケン、豪鬼）は今作ではどうなんでしょう？　全員使用率は高いですが……。
**ときど**　豪鬼は強いと思いますよ。
**マゴ**　スタイルが変わったよな。サムライみたいな闘い方になってる、生きるか死ぬかみたいな。
**ウメハラ**　お前のサムライのイメージ、よく分かんないよ（笑）。
**ときど**　サムライも相当慎重だと思うよ（笑）。とりあえず豪鬼がキツいのって、現状ユン、ヤン、ヴァイパーくらいだと思ってますよ。
**ウメハラ**　ケンも強いよねぇ。
**ときど**　ケン、結構ランクが上じゃないですか？
**ウメハラ**　だからケンを使おうと思ったんだけどね。苦手キャラも居ないし。ただ、常勝しよう思うと、相当なやり込みが必要だと思うよ。
**ときど**　リュウも含めてだけど、このゲームはとにかく昇龍拳が強い。→↓↘（←↓↙）コマンドの無敵

## フェイロン、ユンに対抗できるキャラは!?

次々とそのキャラの性能の長所、短所を語ってくれる三闘神。ただ、弱キャラには興味が無いようで、「弱いでしょ」の一言でバッサリのキャラも……（泣）。

### このキャラに注目！ キャミィ

低空キャノンストライクの弱体化により、『スパⅣ』時代ほどのパワーはないキャミィ。EXキャノンストライクとガードの表裏を惑わす起き攻めに加えて、コンボの火力は高いので爆発力は一流。飛び道具キャラ相手の立ち回りが課題となるぞ。

しゃがみ投げ抜けつぶしはEXキャノンストライクを使う。

### このキャラに注目！ アドン

コンボの火力は低いのでまとまったダメージは与えにくいが、低空ジャガーキックを使った立ち回りは一級品。移動投げ、めくり攻撃、→↓↘コマンドの無敵技と、『スパⅣ AE』において必要な要素をひと通り兼ね備えている点が魅力だ。

低空ジャガーキックは↑↓↙←+弱Ⓚと入力。必須テクだ。

### このキャラに注目！ ディージェイ

エアスラッシャーを盾に相手の動きに対応していく待ちキャラ。相手の跳び込みに対してどの通常技を使って迎撃するかが焦点となる。攻め能力も優秀で、ジャンプ↓+弱Ⓚとめくりジャンプ中Ⓚを使った起き攻めの爆発力はすさまじいぞ。

EXマシンガンアッパーを組み込んだコンボの威力は絶大。

**スパⅣAE事典**　●こぼれ話②：ウメハラ「攻撃発生フレーム知りたいから、ムックは早く出てほしいよね」　ときど「そうですよね。特に各キャラの弱攻撃系の発生速度が知りたいところです」　マゴ「オレは早くユンの二翔脚のフレームデータを知りたいんだよ」　編集部「お待ち下さい、鋭意製作中なので……」　マゴ「二翔脚は強過ぎて超ムカつくんだけど（笑）。着地硬直とかどれくらいなんだろうか。特に強版は」（次ページにつづく……）

技があるだけでアドバンテージがある。
**ウメハラ**　そういう判断になるよね。キャラの強さを考えるときに、まず昇龍拳あるのか、無いのか？　単純に無敵技ってわけじゃなくて➡⬇⬊コマンドで無敵技が出るのか出ないのか。

――⬊⬇⬊（昇龍拳の省略コマンド）ですか……。

**ウメハラ**　ガチャガチャ（※注：昇龍拳を入力するときに⬊⬇⬊⬇⬊⬇⬊…とレバーを連続で入力しながらボタンを押す方法）、やばいよな（笑）。
**マゴ**　うん。ガチャガチャはちょっとやばい（笑）。
**ときど**　「コマンド入力中に一回立ってくれよ」って思うんだけどね、正直なところ（笑）。
**マゴ**　そういえばサガットはかなり強ぇぞ。ユン、ヤンはもちろん、ヴァイパー、キャミィ豪鬼辺りともかなり闘いやすい。だけど、ただフェイロンだけはちょっとヤバい。入っちゃいけないコンボ（近距離立ち中Ⓟ→強烈空脚→近距離立ち強Ⓟ→烈火拳）が決まるし、しゃがみ弱Ⓟが発生3フレームだからタイガークラッシュ出せないし。あ、あとアドンとダルシムがちょっときついかも（笑）。

――『スパⅣ』で上位だったキャミィはどう？

**ときど**　さすがに弱くなりましたね。
**マゴ**　キャミィはまだ強い思うんだけど。
**ときど**　嫌だったのはキャノンストライクのせいでジャンプが落とせないことだったから。今回はそれが無くなったのが大きいよ。
**マゴ**　豪鬼はそうだね。たしかに昇龍拳タイプの対空があるキャラ相手が闘いにくくなったね。
**ウメハラ**　だから飛び道具がよりキツくなってるはず。EXスパイラルアローで抜けられるけど……。前ジャンプって選択肢が無くなっただけでも変化はあるよ。
**マゴ**　でも崩しの強さはまだある。
**ときど**　強い方だとは思いますけどね。

――最近さくらも注目されているようですが。

**マゴ**　さくら、結構強いんじゃねぇかなと思ってるんだよね。実は。
**ウメハラ**　確かに攻撃力すさまじいからね。
**ときど**　しゃがみ中Ⓚ入れ込み咲桜拳が強い。
**マゴ**　しゃがみ強Ⓟ対空も強いし。一度接近さえすれば、かなりのキャラを食えるんじゃねーかな。話は変わるけど、実はフェイロンはアドンがきついんじゃねぇかなと思ってるんだけど。
**ウメハラ**　ふっふっふ、それは無いよ（笑）。
**マゴ**　いや、マジマジマジ。垂直ジャンプ待ちに

結構やること無いんだって、実際。烈火拳に反撃されにくいけど、そもそも烈火拳が打ちにくい。
**ウメハラ**　いやいや！　でも火力差で結局勝つんだよ、フェイロンが（笑）。
**マゴ**　そんなこと無いです！
**ウメハラ**　でもそういうもんじゃん、結局。立ち回りが多少キツくても、パワー差で勝つみたいな。
**マゴ**　それはちょっと偏見ですよ（笑）。

――最後にジュリはどうでしょう？『スパⅣ』と比べてかなり強化されているイメージがあります。

**ウメハラ**　ジュリは結構嫌。何でなんだろう。
**ときど**　何か、通常技の判定、強くないですか？
**マゴ**　それと身体が超小さいんだよ。なんかもうムカつく、とりあえず（笑）。
**ウメハラ**　現状は決め手が弱いから何とかなってるって感じなのかな？

# 決定!!　『スパⅣ AE』三闘神による キャラパワーTOP10

――まとめとして、現状の10強を決めましょうか。

**マゴ**　まずフェイロンは決まってて、次はユン。ヤンも入るけど、過大評価の可能性がある。強いけど、ユン、フェイロンよりは全然全然落ちるよ。
**ときど**　オレもそう思いますね
**ウメハラ**　でも3位はヤンでしょ。だって強いと思う要素が一応全部そろっているよね。

――この下から結構もめそうですね（笑）。

**マゴ**　4位は――ヴァイパーでいいんじゃね？
**ときど**　豪鬼入ると思うんだけどなぁ。
**ウメハラ**　そのキャラが入るなら、もうケンもあると思うけど。一番苦手キャラは少ないはずだよ。
**マゴ**　お前、そういうこと言ってるから『スパⅣ』のときにリュウで失敗したんだろ（笑）。
**ウメハラ**　ふっふっふ（笑）。

――ケン、豪鬼、ヴァイパーですか。

**マゴ**　俺はヴァイパーを推したい。
**ときど**　ヴァイパーと豪鬼だったら、豪鬼だな。
**ウメハラ**　豪鬼がユン、ヤン困るっても、今の段階だからね。もうちょっと闘える感じがするし、ここはときどを立てて豪鬼ってことにしようか。

――（笑）

**マゴ**　豪鬼はフェイロンを超す可能性がある――。
**ウメハラ**　無いだろ。永久に来ないよ（笑）。
**マゴ**　で、ヴァイパー、次にサガット、ケンかな。
**ウメハラ**　サガットよりケンの方が強いだろ。ケン結構強いよ、ホントに。
**ときど**　で、次が――サガット？
**マゴ**　サガット、キャミィに――。
**ときど**　そこら辺になると興味もかなり――（笑）。
**ウメハラ**　まことはとりあえずキャミィの下くらいに入れとこう。現時点ではこんなもんだろって。
**マゴ**　ただ、伸びる可能性は十分にある。
**ときど**　あとは10位だけか。
**マゴ**　バイソン、ザンギエフ、春麗のどれかだな。
**ウメハラ**　ザンギエフじゃない？　今ランキングの上に居るキャラだと、サガット、フェイロン以外と闘えるよ。アドンにも相当有利らしいし。
**マゴ**　そうだね、ザンギエフかもしれないね。
**ときど**　ほかのキャラを考えるとザンギエフですね。

- 1位　フェイロン
- 2位　ユン
- 3位　ヤン
- 4位　豪鬼
- 5位　C.ヴァイパー
- 6位　ケン
- 7位　サガット
- 8位　キャミィ
- 9位　まこと
- 10位　ザンギエフ

## ～総括～

ウメハラ、マゴ、ときど三人とも共通で、フェイロン、ユンの二人は現状抜けたキャラ性能があるという見解。だが、『スパⅣ AE』は全37キャラも居るためか、評価できるほど対戦経験が無いキャラも居ると語っていたのもまた事実。彼らの評価を覆すようなプレイヤーが現れれば、まだまだキャラランキング変動の余地は十分にあるはずだ。編集部的には"トップ10"で挙げられた以外のキャラの中では、特にディージェイ、元、アドン辺りに可能性を感じるが、はたして……？

**スパⅣAE事典**　ウメハラ「硬直は結構あると思うけど」　マゴ「本当かよ……。体感でしょ、あなたの（笑）」　ウメハラ「ホントにホントに。同キャラだったら歩いてしゃがみ中Ⓟとか入るから」　マゴ「ホントに?」　ウメハラ「うん」　ときど「とにかくいろんな技への対策をはっきりさせたい部分もあるから、はやく攻略ムック出してください!」

# 注目キャラクター対戦攻略

ライター陣がオススメする『スパⅣ AE』の有望キャラ情報第二弾。新情報を得て闘いのフィールドへ挑め!

## 7人の有望キャラをチェック 新時代の戦略を入手せよ!

攻略ライター陣が『スパⅣ AE』の有望キャラをピックアップするこのコーナー。先月に引き続き、7人のキャラクターの基本的な立ち回りから強力な起き攻め、さらには新必殺技の使い方まで、パワーアップすること間違い無しの情報を紹介するぞ。今回は巷でいわゆる"強キャラ"と話題のキャラから、かなりの実力を秘めながらも使用率が少ないキャラなどチョイス! 今までプレイしていた人、新しくキャラクターを触れてみようとする人も、本コーナーで紹介するオススメ戦術を取り入れ、ゲームセンターに集うライバルたちから勝利をもぎ取ろう。

アドン、セスをはじめとした使用率の低いレアキャラで常勝すれば、ゲームセンターで注目を浴びること間違い無しだ!

### 注目点1 新技の使用方法

ダッドリーは今作から新必殺技が追加されている。攻めのバリエーションが増加しているのだ。

### 注目点2 強力な起き攻め

さくら、セスは強力な起き攻め、ガード崩しから大ダメージを与えられる。勝利に直結する要素だ。

### 注目点3 戦術、コンボの再確認

最強キャラ候補と目されているフェイロン。勝ちたい奴はここで基礎知識を入手するべし!

## 今月登場のキャラクター特徴早分かり表

**ケン**
起き攻めへ移行するパターンが増加し、爆発力がアップ! あのウメハラも注目する有望キャラの一角だ。

**フェイロン**
基本的な技の使い方からキャラ限定の超強力なコンボをチェック。最強候補の実力を最大限に発揮せよ!

**アドン**
低空ジャガーキックを使った立ち回りが光る。ライジングジャガーのおかげで守りも固く、潜在能力は高い。

**ガイ**
しゃがみ弱Ⓚの発生速度上昇により、反撃、割り込み、コンボ始動など、あらゆる局面でパワーアップした。

**ダッドリー**
相手に密着する間合いまで近付いた際の爆発力は随一。中下段、投げ抜けつぶしから一気に勝負を決めよう。

**セス**
ジャンプ強Ⓟの弱体化により立ち回りが大きく変化。ガードの表裏を惑わす攻めからチャンスをつかめ!

**さくら**
接近した後は弱春風脚と通常投げの二択でガードを揺さぶり、一気に相手の体力を奪い去ろう。

## 対戦攻略 ケン

ついにケンの時代が到来!?

Ken

弱キャラと不遇だった『ストⅣ』から、『スパⅣ』→『スパⅣAE』と新作になるたびに順調に強化を重ねているケン。本作ではしゃがみ中Ⓟ、しゃがみ強Ⓚが使いやすくなっており、接近戦のプレッシャーが増しているぞ

Text:が一くん

### ➡+中Ⓚでガンガン攻めよう

飛び道具の波動拳とリーチに優れた➡+中Ⓚ、低姿勢技のしゃがみ中Ⓚがけん制の主力となる。しゃがみ中Ⓚからは強波動拳につなげていこう。ちなみにしゃがみ強Ⓚは発生が早くなっており、けん制技として使いやすくなっているぞ。対空には、無敵の中昇龍拳がおすすめ。このとき、⬊方向に入れ込んでおき、相打ちを確認したらEX空中竜巻旋風脚(⬇⬋⬅+中Ⓚ→弱Ⓚズラシ押し)で追撃していこう。

➡+中Ⓚ→弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しを素早くズラシ入力する"移動投げ"が接近戦におけるケンの強み。しゃがみ弱Ⓟ×3やしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟなどほかのキャラでは投げを狙えない離れた間合いからも移動投げで投げられるぞ。この間合いの移動投げに対して相手がしゃがみ投げ抜けで防御してくるなら、(歩き)遠距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚでつぶしていこう。ほかにも、無敵技の強昇龍拳による暴れつぶしも効果的。2段目までにヒット確認して、ガードされている場合にのみEXセービングにつないでスキを消していく戦法が強力だ。

➡+中Ⓚが近距離でカウンターヒットすると……、

しゃがみ中Ⓚやしゃがみ弱Ⓟがつながるぞ。

**コンボ**

Ⅰ しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強波動拳 EX▶ ダッシュ→紅蓮旋風脚

Ⅱ しゃがみ中Ⓟ→[しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶ 強昇龍拳] or (カウンターヒット時)しゃがみ強Ⓚ

Ⅲ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ 強昇龍拳(1段目) EX▶ ダッシュ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

**解説**

Ⅱは単発ヒット確認が理想。しゃがみ中Ⓟは硬直が1フレーム短くなったので、目押しが簡単になっているぞ。Ⅲは密着かつキャラ限定(欄外参照)の起き攻め重視コンボ。

### Pick up! しゃがみ強Ⓚからの起き攻め

しゃがみ強Ⓚがヒットしたら、前後移動で距離を調整をして前方ジャンプで飛び込もう。ここでジャンプ強Ⓟを出すと正ガードに、ジャンプの降り際に弱空中竜巻旋風脚を出すと相手の背後に落ちて逆ガードになるため、相手のガードを揺さぶれるのだ。ちなみに、後者の選択肢はリバーサル昇龍拳などをつぶしやすいぞ。

この間合いから前方ジャンプで飛び込み……、

これぐらいの高さで弱空中竜巻旋風脚を出すと相手の背後に落ちる。

**スパⅣAE事典** ●ケン・コンボⅢ解説:しゃがみヒット時しゃがみ強Ⓟが空振りする:ブランカ、ガイル、バイソン、バルログ、C.ヴァイパー、エル・フォルテ、キャミィ、ローズ、いぶき、ハカン、ジュリ、ユン、ヤン/強昇龍拳1段目が空振りするキャラ:[立ちヒット時]バルログ、ヴァイパー、ルーファス、T.ホーク、ハカン、[しゃがみヒット時]サガット、ホーク、元/遠距離立ち弱Ⓟが空振りするキャラ:ダッドリー

対攻略戦

限界など無い！　俺たちはもっと強くなれる！

# フェイロン
Fei-Long

けん制にガード崩し、そして対空と中～近距離で強力な技を多数持つ上、高い火力と接近能力を併せ持つフェイロン。とはいえ、持てる力を十分に発揮するためには素早い状況確認と"目押し力"が必要不可欠となる。功夫を怠るべからず！

Text：ハメコ。

## 最後に勝負を決めるのは"精度"だ！

発生と突進力に優れる弱烈火拳（＋ヒット確認からの出し切り）こそ、けん制の要。これを活かすために、ガード時に反撃を受けにくくなる"先端狙いの中距離"が主戦場となる。これより近い間合いでは、弱烈火拳並のリーチを誇るしゃがみ強Ⓟ、発生とリーチのバランスに優れ、カウンター時に弱烈火拳がつながるしゃがみ中Ⓟを併用する。相手の飛び道具には抜群のリーチを誇るセービングで受け止めつつ攻撃するか、受け止めつつダッシュで接近を図り、上記の間合いに持ち込みたい。また、遠めから跳び込み、リーチに優れたジャンプ強Ⓚで近付くのもいい。

相手の跳び込みは、遠いなら早めの遠距離立ち強Ⓚ、近いなら引き付けて中熾炎脚で落とす。後者は出す際に前ダッシュを入れ込んでおくと、相打ち時に強裂空脚で追撃できる。垂直ジャンプを多用する相手には、歩いての遠距離立ち強Ⓚや前方ジャンプ直後の強Ⓚで対応したい。

密着戦に持ち込んだ際は、発生3フレームの下段であるしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟを軸に、連続技Ⅰと少し歩いてからの投げ、ゲージがあるなら相手のしゃがみ投げ抜けをつぶす中熾炎脚Ⓑダッシュ（ガード時は五分の状況）を織り交ぜてガードを崩していく。また、密着状態であれば各種弱攻撃ⒸEX転身が通常技で割り込まれないので、活用していきたい。

投げ後はジャンプ中Ⓟとめくりを狙えるジャンプ中Ⓚで表裏の二択を迫ろう。

**コンボ**

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×3Ⓒ烈火拳×3
- Ⅱ 中熾炎脚Ⓑダッシュ→強裂空脚
- Ⅲ 転身→近距離立ち強ⓅⒸ強熾炎脚orEX熾炎脚

**解説**

Ⅰは基本だが、しゃがみ弱Ⓟから連打キャンセルでないしゃがみ弱Ⓟをつなぐのが難しい。Ⅱはキャラによって強裂空脚が3ヒットし、その後はさらに烈火真拳で追撃できる。Ⅲは投げからの追撃。

### Pick up! 近距離立ち弱Ⓟがしゃがみに当たる相手を覚えよう

ガイル、バイソン、バルログ、サガット、ベガ、エル・フォルテ、アベル、剛拳、セス、ローズ、T.ホーク、フェイロン、ディージェイ、さくら、元、ガイ、まこと、ダッドリー、ジュリ、ハカンは、しゃがみ状態でもしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟが連続ヒットする。近距離立ち弱Ⓟ後はしゃがみ弱Ⓟへの目押しが簡単なほか（連続技Ⅰの代用となる）、しゃがみ強Ⓚも連続ヒットする。後者からは前進してジャンプすることで中Ⓟと中Ⓚによって表裏の二択を仕掛けられるので、攻めを継続したいときに使うといい。

立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚはしゃがみ強Ⓚ～中Ⓚとズラし押しすると簡単になる。

対攻略戦

新たなムエタイ神話の誕生を見よ!!

# アドン
Adon

アドン最大の特徴である起き上がり時間は変更されてしまったものの、豊富な突進技と鋭いジャンプを駆使した多彩な空中戦法は健在。今までと同様に、いやらしい攻めを展開していけるぞ。

Text：はなた

## 近寄るたびに冴えわたる神の接近戦

軌道を読まれづらい突進技と高度の低いジャンプを武器に、空中から攻め立てるのが得意なアドン。中でもジャガーキック＆ジャガートゥースはセービングブレイクを誘発する上にガード時のスキが少なく、接近を兼ねた攻撃手段として強力。これに合わせて対空技を狙う相手には、弱ジャガートゥースや強ジャガーキックをフェイントに使って対空技を空振りさせよう。

地上戦は下段に判定の強いしゃがみ中Ⓟ、リーチの長い遠距離立ち強Ⓚとしゃがみ強Ⓚでけん制していく。接近時は連続技へつなげられるしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟと投げ技の二択を仕掛けていく。投げ抜けを仕込む相手には、近距離立ち中Ⓚを一瞬遅らせて出そう。ヒットしたら弱ライジングジャガーで追撃が可能だ。

そのほかにもジャンプ中Ⓚで再度めくりを狙ったり、垂直ジャンプから空中ジャガーキックを出して攻め立てるのも有効だ。相手に攻め込まれた状況では、無敵時間がある強ライジングジャガーで切り返そう。対空技としても機能するので、相手の甘い跳び込みは逃さず落とすように。

しゃがみ中Ⓟはやられ判定が後退。足払いに勝ちやすくなった。

強ライジングジャガーが届かない跳び込みは遠距離立ち中Ⓚで迎撃。

**コンボ**

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ中ライジングジャガー（1段目）Ⓑダッシュ→弱ライジングジャガー or アパランチジャガー
- Ⅱ（画面端、相手立ち状態）しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中PⒸ弱ライジングジャガー（2段目のみヒット）→弱ライジングジャガー

**解説**

Ⅰは下段から狙えるコンボ。弱ライジングジャガーをEXに変えれば威力が上昇。Ⅱは相手が立っている状況、かつ画面端限定コンボ。1回目の弱ライジングジャガー後は最速で2回目を繰り出そう。

### Pick up! 投げ後の起き攻め方法

投げ後からの起き攻めが強力なので積極的に狙おう。N or ➡投げ後はダッシュしてから前方ジャンプ強Ⓟを起き上がりに重ねると、一部の無敵技ならリバーサルで出されてもガードが間に合う。⬅投げ後は少しだけ後退してから前方ジャンプ中Ⓚでめくりを狙える。基本は⬅投げを使い、相手を画面端に追い込みたいときはNor➡投げを使おう。

N or ➡投げ後はキャミィのキャノンスパイクなどがガード可能。

⬅投げ後の起き攻めはサマーソルトキックなどをスカせられる。

**スパⅣAE事典**

●フェイロン補足：春麗、サガット、キャミィ、ローズ、まこと、ダッドリー、ジュリには転身orセービング（Lv2）→近距離立ち中ⓅⒸ強烈空脚→近距離立ち強Ⓟ→強烈火拳×3が決まる。

●アドン補足：低空ジャガーキックヒット時、相手が立っている場合はしゃがみ中ⓅⒸ弱ライジングジャガー、しゃがみ時はしゃがみ強Ⓚが理想。EXライジングジャガーならどちらも追撃可能だ。

素早い動きで相手をほんろうせよ!

# ガイ

Guy

しゃがみ弱Ⓚの発生が早くなり、遠距離立ち中Ⓟのリーチが伸びるなど、前作と比較すると通常技の強化が目立つ。ここでは、ガイを使ううえで重要となる、接近手段としゃがみ弱Ⓚからの連続技を紹介するぞ。

Text:伝説のオタク

## 相手に接近してからが勝負!

ガイは近距離戦が主体のキャラなので、相手に接近してからが勝負となる。地上戦の主力は、リーチの長い遠距離立ち中Ⓟ。ここからキャンセルで弱武神イズナ落としを仕掛けていこう。首狩りで奇襲をかけるのも手。しゃがみ状態の相手にヒットすれば、一部のキャラ(※欄外参照)には目押しでしゃがみ弱Ⓚが連続技になるぞ。下段のしゃがみ強Ⓚ先端当てや、急停止での様子見と織り交ぜて使っていこう。飛び道具を持つ相手やリーチ負けする相手には、軌道の高いジャンプを使って空中から接近していく。ただし、単調に跳び込むだけでなく、ジャンプ中に⬇＋中Ⓟで軌道を変え、相手に対空の的を絞らせないことが重要となる。武神イズナ落としや三角飛びを織り交ぜれば幻惑効果が高まるぞ。

接近戦に持ち込んだら、発生3フレームで下段のしゃがみ弱Ⓚを起点として相手を固め、投げと打撃の二択を仕掛けよう。しゃがみ弱Ⓚのヒット時は、相手の立ちorしゃがみ状態や距離によってその後の連続技が変わってくる。状況をよく見て、下の連続技を参考に使い分けよう。

対空や割り込みには無敵時間の長いEX武神旋風脚を使おう。

首狩りにセービングを狙う相手には、急停止→EX崩山斗。

**コンボ**

**Ⅰ(相手立ち状態)しゃがみ弱Ⓚ→武神獄鎖拳→EX崩山斗or【(画面端)強武神旋風脚or武神轟雷旋風陣】**

**Ⅱしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ(ターゲットコンボ)Ⓒ弱崩山斗→(画面端)強武神旋風脚**

**Ⅲしゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中ⓅⒸ【疾駆け→影すくい】or【(画面端)EX崩山斗→強武神旋風脚】**

**解説**

ⅠとⅡとは、SCゲージがあるなら武神獄鎖拳or弱崩山斗をキャンセルして武神八双拳に。ⅡとⅢは、崩山斗をセービングキャンセル→ダッシュから武神轟雷旋風陣につなぐことも可能だ。

### Pick up! ジャンプ中Ⓚとジャンプ中⬇中Ⓟを使った表裏二択

画面中央でNor➡投げを決めた後は起き攻めのチャンス。投げの動作中にレバーを前斜め上方向に入れたままジャンプし、再度前ジャンプから、相手の起き上がりに合わせてジャンプ中Ⓚを出せばめくりで当たる。二度目のジャンプの頂点付近で⬇＋中Ⓟで軌道を変え肘落としが正面から当たる。着地後はしゃがみ弱Ⓚから連続技を狙おう。

本来ならジャンプ中Ⓚを出せばめくりになる軌道でも……

ジャンプ中⬇＋中Ⓟで軌道を変えれば、何と表になるぞ。

高速の中段攻撃でガードを崩せ!

# ダッドリー

Dudley

ダッドリーは接近手段こそ少ないが、一度接近したときの崩し能力は優れたキャラクター。➡＋強Ⓚとしゃがみ弱Ⓚを使った中下段二択、➡＋中Ⓚを活用したしゃがみ投げ抜けつぶしを使って、相手の堅固なガードをこじ開けてしまえ!

Text:ケンちゃん

## EXダッキングで攻めを継続!

全般的に攻撃のリーチが短く接近に苦労するが、密着まで近付ければガード崩し手段が豊富だ。遠距離立ち強Ⓟや攻撃判定が強化されたしゃがみ中Ⓚ、各種ダッキングやセービングアタックで相手の対空警戒をゆるめさせてから、ジャンプ強Ⓚで跳び込むのが狙いだ。しゃがみ弱Ⓟを密着でガードさせた後は、Nor➡投げとガード後に有利な状況を作れる➡＋中Ⓚでしゃがみ投げ抜けつぶしを狙う。➡＋中Ⓚ後はしゃがみ弱Ⓟまでつないでヒット確認し、ヒット時は立ち強Ⓚからコンボへ、ガード時は再度➡＋弱Ⓚ、Nor➡投げに移行して何回も揺さぶりにかかろう。

立ち強Ⓚまでガードさせたら、今作から追加されたEXダッキングを活用して攻勢を維持していこう。立ち強KⒸEXダッギング後の状況は五分なので、ここから通常投げや発生3フレームのしゃがみ弱Ⓟに連係すれば相手の通常技で割り込まれる心配は少ない。立ち強Ⓚ→EXダッキング後に通常投げで割り込もうとする相手には、EXダッキング直後に投げ無敵時間があるショートスイングブローへ連係させるのも面白いぞ。

ダウンを奪ったら、➡＋強Ⓚとしゃがみ弱Ⓚで二択を迫る。

ここからは目押しで立ち強Ⓚへつないで、コンボを決めろ。

**コンボ**

**Ⅰ➡＋中Ⓚorしゃがみ弱Ⓚor➡＋強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強ⓀⒸEXマシンガンブロー→弱ダッキング~ダッキングストレート→弱マシンガンブロー orコークスクリュークロス**

**Ⅱしゃがみ中ⓅⒸ弱ダッキング~ダッキングアッパーⒺⓍダッシュ→立ち弱Ⓟ→立ち強ⓀⒸ弱ジェットアッパー→弱マシンガンブロー orコークスクリュークロス**

**解説**

ⅠはEXマシンガンブロー後のダッキングストレート、さらにその後の弱マシンガンブローともに最速でつなごう。Ⅱはダッキングアッパー後の立ち弱Ⓟへの目押しタイミングが非常にシビアだ。

### Pick up! 詐欺飛びで安全に攻めろ

Nor➡＋投げでダウンを奪った後は、硬直が解けた瞬間に弱ダッキング→ジャンプ強Ⓚと最速で連係させることで、サガットのタイガーアッパーカット、ユンの弱二翔脚、ヤンの弱穿弓腿など、発生5フレーム以上の無敵技を無効化しながらジャンプ攻撃を重ねられる。ジャンプ攻撃後は9フレーム程度有利な状況なので攻勢をかけよう。

ジャンプ強Ⓚのヒットストップ中に強Ⓟを押しておけば……

相手がバックステップしたときだけ自動的に立ち強Ⓟが発生する。

**スパⅣAE事典**

●ガイ・文中の注意点補足:E.本田、ザンギエフ、バイソン、サガット、アベル、セス、豪鬼、剛拳、T.ホーク、フェイロン、元、ダン、コーディー、ダッドリー、ハカン、ユン、ヤン以外につながる。

●ダッドリー補足:起き上がりに下段攻撃を仕掛けるときには、しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚを使うのもあり。⬇+弱Ⓚ→(遅めに)中Ⓚ+強Ⓟと入力すれば、相手のバックステップに立ち強Ⓟが自動的に出るのだ。

今作では中距離が主戦場！

# セス
Seth

ジャンプ強Ⓟのモーション変更＆地上技の強化により、得意間合いは遠距離から中距離にシフト。体力、気絶値が増えたこともあり、かなりオフェンシブなキャラに変身したぞ。起き攻めの爆発力は健在だ

Text：ロケット

## 地上戦を意識させ、飛び込みを狙う

持続、判定が強化された遠距離離立ち中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚをかわす姿勢の低い技に強いしゃがみ中Ⓚ、ソニックブーム、セービングアタックでけん制し、飛び込みは無敵技の強orEX昇龍拳、遠距離立ち中Ⓟ、遠距離立ち強Ⓟ（ジャンプ攻撃を出していたら地上ヒットする）、ジャンプ中Ⓟで迎撃していくのが基本。これらで地上戦を意識させ、持続が長くめくりが狙えるジャンプ強Ⓚ、天魔空刃脚で跳び込んでいこう。

ジャンプ強Ⓚ後はしゃがみ弱Ⓟに連係させ、ヒット時は連続技、ガード時は各種投げでのガード崩し、攻め継続の近距離立ち中Ⓟ(発生5フレーム、ガード後2フレーム有利)、しゃがみ投げ抜け対策のしゃがみ強Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟをもう一回刻んでの弱スクリューパイルドライバーorしゃがみ中Ⓚ→ソニックブームの二択に連係させよう。天魔空刃脚は通常技対空をつぶしやすいので便利だが、高い打点でガードされた場合の硬直差はほぼ五分。この場合通常技に連係すると投げられやすいので、各種投げ、しゃがみ投げ抜け、昇龍拳EXセービング等を狙っていこう。

飛び道具には遠距離立ち強Ⓟ。出かかりをつぶそう。

丹田ストリームは飛び道具対策、対空、セービング対策と用途多し。

**コンボ**

**Ⅰ（画面端）しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ©弱or中百烈脚→鷹爪脚×3→天魔空刃脚**

**Ⅱしゃがみ強Ⓟ（2段目）©弱昇龍拳→鷹爪脚×3→天魔空刃脚**

**Ⅲしゃがみ中Ⓚ©強ソニックブーム㊢ダッシュ→近距離立ち強Ⓟ©強昇龍拳or強百烈脚**

**解説**

Ⅱの鷹爪脚×3は、画面中央では遅めにつなごう。ⅡはEX昇龍拳→EX丹田エンジン後にも決まる。コーディー、ダッドリー、アドンには弱昇龍拳二段目→鷹爪脚×2→天魔空刃脚で代用しよう。

## Pick up! 瞬殺必至！見切りづらい起き攻め

スクリューパイルドライバー後、ダッシュ→少し歩いて前方ジャンプ→強Ⓚを出せば、歩いた距離によりガード方向が変わる。

丹田ストリームヒット後or百烈脚ヒット後に受け身を取らない相手に、少し待って弱ソニックブーム→ヨガテレポートの使い分け（➡⬇⬊＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ）で表裏二択になる。Ⓟ版の後は近距離立ち強Ⓟ、Ⓚ版の後はしゃがみ中Ⓚから連続技につなごう

コンボⅠorコンボⅡの後は、前進して裏に回ってしゃがみ弱Ⓟと、一瞬前進して後退→しゃがみ強Ⓟでガードを崩そう。

リバーサル昇龍拳に対しては、表裏からの昇龍拳セービングで対抗していく。

細い身体に秘められた超ド級の爆発力

# さくら
Sakura

さくらは立ち回り自体はさほど強くはないが、一度相手を捕えたときの火力は全キャラ中でも1、2を争うほどのものを備えている。目押しを多用したコンボをマスターして、表裏、打撃と投げの二択から大ダメージを与えろ！

Text：ケンちゃん

## 弱春風脚でガードを崩す

さくらは相手に接近するまでが勝負。離れた間合いでは波動拳やしゃがみ中Ⓚでけん制しつつ、様子をうかがおう。しゃがみ中Ⓚを出すときはつねに⬋＋中Ⓚ→⬇⬋＋強Ⓟとセットで入力しておき、相手のけん制攻撃をしゃがみ中Ⓚでつぶしたときのみキャンセル強咲桜拳が発生するように仕込むのがベスト。けん制を嫌がって跳び込む相手には、頭上方向に強い攻撃判定を持つしゃがみ強Ⓟでしっかりと迎撃していこう。自分から接近を仕掛ける場合には、ジャンプ強Ⓚでの跳び込みが主力となる。ただし、単純な跳び込みだけでは迎撃されるので、空中春風脚を交ぜて相手の対空技を空振りさせることも重要だ。飛び道具でさくらの接近を阻止する相手には、相手の位置をサーチして攻撃するEXさくら落としも接近手段として活用していこう。

ジャンプ攻撃をガードさせた後、もしくはダウンを奪った後は、しゃがみ投げ抜けつぶしの弱春風脚と通常投げでガードを揺さぶりにかかる。弱春風脚ヒット後はさらに近距離立ち中Ⓚ→弱春風脚～と追撃できるので威力も十分だ。

空中春風脚は、相手の対空技を跳び越えるように出す。

近（遠）立ち弱Ⓟからは、投げと弱春風脚で二択をかける。

**コンボ**

**Ⅰ（近距離立ち中Ⓚ©）弱春風脚→近距離立ち中Ⓚ©弱春風脚→しゃがみ強Ⓟ©EX春風脚→さくら落としorダッシュ春爛漫or真空波動拳**

**Ⅱしゃがみ中Ⓚ©強咲桜拳（1～3ヒット）㊢ダッシュ→しゃがみ弱Ⓚしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ©強咲桜拳**

**解説**

Ⅰは跳び込みやしゃがみ投げ抜けつぶしの弱春風脚から狙うもの、Ⅱはしゃがみ中Ⓚけん制から狙うものだ。どちらも目押しを多用するので、ずらし押し入力を使ったテクニックを活用しよう。

## Pick up! EX春風脚からの攻め

EX春風脚で相手を浮かせた後は、さくら落とし2段止めで追撃する。この後は相手がクイックスタンディングできないので、画面中央では起き上がるタイミングに合わせてジャンプ中Ⓚでめくりor正面ガードでガードを揺さぶる。画面端の場合は波動拳（最大タメ）を起き上がりに重ねてから、弱春風脚と通常投げで崩しにかかろう。

EX春風脚後はジャンプ弱Ⓚで追撃してから相手より先に着地し……

表裏の二択を迫るのもあり。近距離立ち中Ⓚからコンボを決めろ！

**スパⅣAE事典**

●**セス補足:**画面中央では春麗、ガイル、サガット、ローズ、ガイ、コーディー。端ではローズ、ガイは鷹爪脚×3→天魔空刃脚後歩いて下を潜れず、表裏二択を仕掛けられないので注意。

●**さくら補足:**N or ➡投げを決めた後は、一瞬後ろに下がってから前方へ向かってジャンプし、相手の起き上がりに合わせてジャンプ中Ⓚ、強Ⓟでめくりor正面からの跳び込みを使い分けて揺さぶろう。

「!」のときにはこの技で対策せよ!!

# 役立つ!! VS.強キャラ反撃技集

巷で強いと言われているキャラの技を中心に、反撃を決めにくい特定の技への対策を紹介しよう。

## case 1 フェイロンへの反撃

けん制の要である烈火拳、逃げ&投げ対策に優秀な烈空脚、二つの主力技を攻略するぞ。

### 烈火拳の対策

対戦で使われるのは主にスキの少ない弱烈火拳だ。弱烈火拳をガードした場合、一段止めは4フレーム有利、二段止めは6フレーム有利となるが、間合いが離れるので反撃技は限られる。割り込み、入れ込みけん制などに使われるしゃがみ弱Ⓟ→弱烈火拳と、主力けん制技として使われる弱烈火拳先端二段目の反撃を下の表にまとめたので、活用してほしい。また、全キャラ共通の烈火拳対策として、垂直ジャンプ攻撃とセービングアタックが挙げられる。タイミング良く烈火拳に合わせれば大ダメージを奪えるので、立ち回りの要所で使っていくといい。

フェイロンは通常技ヒット確認から烈火拳をつなぐのは難しいので……。

しゃがみ弱Ⓟ→烈火拳を入れ込んでくる。ここに反撃を決めていこう。

### リバーサルEX烈空脚の対策

起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ね、着地前に発生&リーチに優れた技を入れ込む。または、スキの少ない地上技を起き上がりに重ね、EX烈空脚&バックステップの無敵時間での空振りを想定した連係を組み立てるのが有効だ。

EX烈空脚一段目をしゃがみ途中にガードし、二段目をしゃがみガードすると二段目が空振り、殆どのキャラが強烈な反撃を入れられる。

### ●「烈火拳」反撃技&「烈空脚」対策例

| キャラクター | 「しゃがみ弱Ⓟ→弱烈火拳」への反撃技 | 「弱烈火拳」二段止めへの反撃技 | リバーサル「烈空脚」の対策例 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 真空波動拳(※)/強昇龍拳 | 真空波動拳/しゃがみ強Ⓚ | めくり→EX波動拳or真空波動拳or滅・波動拳 |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓚ/強昇龍裂破/強昇龍拳 | →+中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍裂破/→+中Ⓚ出始めキャンセル強昇龍拳/しゃがみ中Ⓚ/ | めくり→EX竜巻旋風脚or紅蓮旋風脚 |
| [illegible] | EX百裂脚(※)/千裂脚(※)/遠距離立ち弱Ⓟ | EX百裂脚/千裂脚/遠距離立ち強Ⓟ | 近距離でEX烈空脚一段目を立ちガード→二段目しゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | しゃがみ弱Ⓟ | 近距離立ち強Ⓟ→しゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ/ライトニングキャノンボール | しゃがみ強Ⓚ | ←+中Ⓟ→しゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ/弱スクリューパイルドライバー | 遠距離立ち弱Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓟ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓟ/空振り時立ち中Ⓟ) |
| [illegible] | 強サマーソルトキック/弱ダブルサマーソルト/遠距離立ち弱Ⓟ | 強サマーソルトキック/強ダブルサマーソルト/しゃがみ強Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ+中Ⓚ同時押し→反撃 |
| [illegible] | ←+弱Ⓚ/ヨガインフェルノ | ←+中Ⓚ/ヨガインフェルノ | 特に無し |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 遠距離立ち弱Ⓟ | しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓟ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓟ/空振り時立ち強Ⓟ) |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓟ(※)/遠距離立ち強Ⓚ | しゃがみ中Ⓟ/遠距離立ち強Ⓚ | しゃがみ中Ⓚ→反撃 |
| [illegible] | 強タイガージェノサイド/しゃがみ弱Ⓟ | 強タイガージェノサイド/EXタイガーアッパーカット | めくり→タイガーショットorタイガーキャノン/近距離立ち弱Ⓟ→タイミング良くしゃがみガードを入力後しゃがみ弱Ⓚ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 遠距離立ち強Ⓚ | 近距離でEX烈空脚一段目を立ちガード→二段目をしゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 強エマージェンシーコンビネーション/しゃがみ中Ⓟ | 近距離立ち中Ⓟ→タイミング良くしゃがみガードを入力後しゃがみ中Ⓟ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ/しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ/しゃがみ中Ⓚ | 近距離でEX烈空脚一段目を立ちガード→二段目をしゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | エル・フォルテウルトラスパーク/弱エル・フォルテダイナマイト | しゃがみ中Ⓚ/エル・フォルテウルトラスパーク | 近距離でEX烈空脚一段目を立ちガード→二段目をしゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | 無し | 遠距離立ち弱Ⓚ/無心 | めくり→無我or無空 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ/弱orEXスクリューパイルドライバー | 弱丹田ストーム/しゃがみ中Ⓟ | めくり→遠距離立ち強Ⓟor丹田ストームor丹田ストリーム/近距離立ち中Ⓟ→タイミング良くしゃがみガード入力後しゃがみ中Ⓟ→反撃 |
| [illegible] | 弱豪昇龍拳/瞬獄殺 | しゃがみ強Ⓚ | めくり→瞬獄殺or真・瞬獄殺/近距離立ち弱Ⓟ→↑↑+ⓀⓀⓀ同時押し(ヒットorガード時近距離立ち弱k/空振り時天衝海轢刃) |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | しゃがみ強Ⓚ/しゃがみ強Ⓟ | めくり→強閃空剛衝波 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ | スピンドライブスマッシャー/しゃがみ中Ⓚ | 近距離でEX烈空脚一段目を立ちガード→二段目をしゃがみガード→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 強烈火真拳/しゃがみ中Ⓚ/しゃがみ弱Ⓟ | しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ | 弱咲桜拳/しゃがみ中Ⓚ | 近距離立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓟ/空振り時立ち強Ⓚ) |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓟ(※) | しゃがみ中Ⓟ | めくり→オーラソウルスパークorイリュージョンスパーク |
| [illegible] | 立ち中Ⓟ | しゃがみ中Ⓟ | めくり→惨影or絶影/近距離立ち中Ⓟ→タイミング良くしゃがみガード入力後しゃがみ中Ⓟ→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ/強orEX晃龍拳 | 遠距離立ち弱Ⓚ/強orEX晃龍拳 | しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ/弱メキシカンタイフーン | しゃがみ中Ⓚ | 近距離立ち中Ⓟ→タイミング良くしゃがみガード入力後しゃがみ弱Ⓟ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓚ立ち弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓟ/空振り時立ち強Ⓚ) |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ/EX武神旋風脚 | 遠距離立ち中Ⓟ | めくり→疾駆け・影すくい/近距離立ち中Ⓚ→タイミング良くしゃがみガードを入力後しゃがみ弱Ⓚ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓟ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時立ち弱Ⓟ/空振り時立ち中Ⓟ) |
| [illegible] | →+弱Ⓚ/遠距離立ち弱Ⓟ | しゃがみ強Ⓚ/遠距離立ち中Ⓚ | めくり→強首折り |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 遠距離立ち中Ⓚ/正中線五段突き/しゃがみ弱Ⓚ | めくり→暴れ土佐波砕き/しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓚ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時立ち弱Ⓟ/空振り時立ち中Ⓚ) |
| [illegible] | 立ち強Ⓚ/ロケットアッパー | 遠距離立ち強Ⓟ/しゃがみ中Ⓟ | 近距離立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時立ち弱Ⓟ/空振り時立ち強Ⓟ) |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ/弱ライジングジャガー | しゃがみ中Ⓟ | めくり→EXジャガートゥース/近距離立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ弱Ⓟずらし押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓟ/空振り時立ち強Ⓚ) |
| [illegible] | →+弱Ⓚ/オイルロケット(オイル状態のみ) | →+弱Ⓚ | 立ち中Ⓟ→タイミング良くしゃがみガード入力後しゃがみ弱Ⓟ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ中Ⓚ | しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ弱Ⓚずらし押し(ガード時近距離立ち弱Ⓚ/空振り時立ち強Ⓟ) |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ/EX二翔脚 | しゃがみ中Ⓚ | しゃがみ弱Ⓚ×2→↓↙←+弱Ⓟ中Ⓟ同時押し(ヒットorガード時遠距離立ち弱Ⓟ、EX烈空脚時EX絶招歩法) |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ | しゃがみ中Ⓚ | しゃがみ弱Ⓟ→↓↘→↓↘→+ⓀⓀⓀ同時押し(ヒットorガード時近距離立ち弱Ⓚ、空振り時転身穿弓腿) |

注:赤文字のものは先端付近ガード時でも反撃可。(※)弱烈火拳一段目の先端付近ガード時でも反撃可

**スパⅣAE事典** ●フェイロン対策補足:烈火拳反撃で、同枠内に黒文字のものが複数ある場合は、左にあるものの方がより遠い距離で反撃できることを表す。烈火拳はすべて持続が2あり、後半部分をガードした場合は表の反撃が入らないことがあるので注意。コマンド投げで反撃する際は、コマンド入力を→で終わらせ、少し歩いてから出すと歩いた分だけ有効間合いが広がる。



※本コーナーの反撃技・データはすべて編集部調べによるものです。

# Case 3 まこと・ジュリ・いぶきへの反撃

全キャラクターの中から、特に反撃が分かりづらい3つの技をピックアップ対策したぞ。

## EX突進正拳突き・疾風の対策（まこと）

EX突進正拳突き・疾風はけん制、バックステップ対策、しゃがみ弱Ⓚからの入れ込み連続技として使われる。画面端では弱吹上～で追撃できるので、唐草orしゃがみ弱Ⓚの二択が強烈だが、しゃがみ弱Ⓚ→EX突進正拳突き・疾風の方が低リスクなのでまずはこちらを警戒。、ガード後はしっかり反撃しよう。

しゃがみ弱Ⓚ→EX突進正拳突き・疾風はガード時に割り込める。EX突進正拳突き・疾風ガード後の反撃技が難しいキャラはこちらを狙ってもいい。

## EX穿風車の対策（ジュリ）

EX穿風車はガード時に距離が離れるが、歩いて通常技を当てられるくらいのスキがある。無敵技としては発生が遅いので、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねればガード可能だ。ガード以外の対策としては、無敵が切れるところに威力、持続に優れた技で相打ちを取り、ダメージ勝ちするというものもある。

最先端をガードした場合、かなり距離が離れるのでキャラによっては反撃が困難に。この場合は連続ガードにならないことが多い。無敵技で割り込もう。

## EX風斬りの対策（いぶき）

EX風斬りはヒットorガード後に苦無に派生できるのが特徴。大抵のキャラはガード後素早くダッシュをすれば苦無を潜れるので、苦無を出す出さないにかかわらず連続技を決められる。先端付近をガードした場合は苦無を潜れないことがあるので、その場合はセービングアタックで反撃しよう。

相手にスーパーコンボゲージが3本以上あるときはEXセービングを警戒。バックステップでの回避も取り入れよう。より確実に反撃できるぞ。

### ●まこと・ジュリ・いぶきへの反撃技

| キャラクター | まこと 「EX突進正拳突き・疾風」ガード後の反撃技 | ジュリ「EX穿風車」の反撃技 | いぶき「EX風斬り」の反撃技 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 強昇龍拳 | 少し歩いて遠距離立ち中Ⓟ／真空波動拳／滅・波動拳 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓚ／強昇龍拳 | 少し歩いてしゃがみ中Ⓚ／少し歩いてしゃがみ強Ⓚ／強昇龍裂破／神龍拳／紅蓮旋風脚 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ／しゃがみ弱Ⓚ／EX百裂脚／千裂脚 | ←＋中Ⓚ／しゃがみ強Ⓟ／千裂脚／鳳扇華／気功掌 | ジャンプ強Ⓟ、気功掌 |
| エドモンド本田 | しゃがみ弱Ⓟ | 遠距離立ち強Ⓟ／EX百裂張り手／EXスーパー頭突き／スーパー鬼無双 | 近or遠距離立ち強Ⓟ→苦無を出していたら歩いて反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ／ライトニングキャノンボール | ローリングアタック／←＋強Ⓟ／シャウトオブアース（対地） | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 弱スクリューパイルドライバー／中スクリューパイルドライバー(※)／アルティメットアトミックバスター(※) | ←＋強Ⓚ／少し歩いて弱スクリューハイルトライバー | 少し歩いてガード入力→コマンド投げ（苦無を出していたら苦無ガード後にコマンド投げ）、昇りシベリアンブリザード |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ／強サマーソルトキック／中ダブルサマーソルト | 強サマーソルトキック／強ダブルサマーソルト／サマーソルトエクスフローション／ソニックハリケーン | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | ←＋弱Ⓚ／ヨガインフェルノ | ←＋強Ⓚ／ヨガインフェルノ／ヨガカタストロフィ／昇りヨガシャングリラ | しゃがみ弱k→反撃、ヨガカタストロフィー |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 強バッファローヘッド／EXダッシュアッパー／バイオレンスバッファロー | ダッシュ→反撃、少し待ってからEXバッファローヘッド（密着時以外） |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓟ／遠距離立ち強Ⓚ | しゃがみ中Ⓚ／スプレンディッドクロー | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ／強タイガージェノサイド | しゃがみ中Ⓚ／遠距離立ち強Ⓟ／強タイガージェノサイド／タイガーディストラクション／タイガーキャノン | 強タイガーアッパーカット |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ中Ⓟ／ナイトメアブースター | ダッシュ→反撃、少し待ってからナイトメアブースター |
| [illegible] | 無し | 少し歩いてしゃがみ強Ⓟ／少し歩いてしゃがみ中Ⓚ／バーストタイム | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | しゃがみ強Ⓚ／スペースオペラシンフォニー／ビックバンタイフーン | 強orEX蛇突ネイチャー |
| [illegible] | エル・フォルテウルトラスパーク | 遠距離立ち中Ⓚ／強エル・フォルテダイナマイト／エル・フォルテフファインクギカハスター／エル・フォルテウルトラスパーク | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 無し | 少し歩いて→＋中Ⓚ／無我／無空 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | しゃがみ中Ⓚ／中百裂脚／弱丹田ストーム／丹田ストリーム／丹田タイフーン | 一瞬遅らせて弱昇龍拳→追撃、丹田タイフーン |
| [illegible] | 弱豪昇龍拳／瞬獄殺 | 弱竜巻斬空脚／瞬獄殺／真・瞬獄殺／天衝海轢刃 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 少し歩いてしゃがみ強Ⓟ／しゃがみ強Ⓚ／禁じ手・昇龍拳／真・昇龍拳／電刃波動拳 | ダッシュ→反撃（密着時）、ジャンプ中Ⓟ、少し待ってから禁じ手・昇龍拳or真・昇龍拳 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓟ | 少し歩いて遠距離立ち中Ⓟ／ジャイロドライブスマッシャー | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 強烈火拳／烈火真拳／烈火真撃 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 少し歩いてしゃがみ中Ⓟ／春爛漫 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ中Ⓟ | 少し歩いてしゃがみ中Ⓟ／イリュージョンスパーク | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 立ち弱Ⓟ（褒流）／立ち中Ⓟ（褒流） | 少し歩いて立ち強Ⓟ／少し歩いて立ち中Ⓚ／絶影／死点穴 | ダッシュ→反撃、龍咬吼 |
| [illegible] | 強晃龍拳 | 少し歩いて強晃龍拳／EX断空脚／疾走無頼拳 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 弱or中orEXメキシカンタイフーン(※)／ダブルタイフーン／レイジングタイフーン（立ちガード時or自キャラ画面端時） | 遠距離立ち強Ⓟ／少し歩いて弱メキシカンタイフーン／少し歩いてダブルタイフーン | 少し歩いてガード入力→コマンド投げ（苦無を出していたら苦無ガード後にコマンド投げ）、強トマホークバスター |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓟ | 強タブレローリングソバット／ソバットフェスティバル／クライマックスビート | ダッシュ→反撃、中ジャックナイフマキシマム |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 少し歩いて立ち弱Ⓟ／武神轟雷旋風陣 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 少し歩いてしゃがみ強Ⓟ／ファイナルディストラクション／ラストドレッドダスト | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | →＋弱Ⓚ／遠距離立ち弱Ⓟ（立ちガード時のみ） | 少し歩いて遠距離立ち中Ⓚ／破心衝 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | →＋強Ⓟ／少し歩いて正中線五段突き／暴れ土佐波砕き | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 立ち中Ⓟ | 少し歩いて立ち強Ⓚ／ローリングサンダー／コークスクリュークロス | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 少し歩いてしゃがみ中Ⓟ／ジャガーリボルバー／アバランチジャガー | ダッシュ→反撃、少し待ってアバランチジャガー |
| [illegible] | →＋弱Ⓚ／オイルロケット（オイル状態のみ）／オイルコースター | →＋中Ⓟ／少し歩いてオイルロケット／少し歩いてオイルコースター | 立ち強p→苦無を出していたら反撃、（近距離時）着地にあわせて→＋中Ⓟ（クナイを出していた場合は再度→＋中Ⓟ）、オイルコンビネーションホールド |
| [illegible] | しゃがみ弱Ⓚ | 少し歩いてしゃがみ中Ⓚ／風水エンジン→遠距離立ち弱Ⓚ／回旋断界落 | ダッシュ→反撃、風水エンジン→ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ | 少し歩いて遠距離立ち中Ⓟ／揚炮／槍雷連撃 | ダッシュ→反撃 |
| [illegible] | 遠距離立ち弱Ⓚ | 少し歩いてしゃがみ中Ⓚ／少し歩いて遠距離立ち弱Ⓚ／雷震魔破拳／転身穿弓腿 | ダッシュ→反撃 |

(※)立ちガード時のみ　赤文字は先端付近ガード時も反撃可能

**スパⅣAE事典**
●**まこと補足:**EX突進正拳突き・疾風はアーマーブレイク属性があるので、立ち回りでの不用意なセービングアタックは厳禁だ。
●**ジュリ補足:**EX旋風車は7フレーム目に投げ無敵が追加された。7フレーム目に投げを重ねる攻めは通用しなくなったので注意。通常版弱旋風車はしゃがみガードをすれば2段目が空振りするので反撃できる。

# ついにプロ契約!

## "MURDER FACE"「ときど」インタビュー

### ～2011年は東大生からプロゲーマーに!!～

**ウメハラに続き、新たなる格闘ゲームのプロが誕生!! "東大生ゲーマー"ときどが海外企業とスポンサー契約したとの衝撃の一報が飛び込んできた。今、彼は何を考えその道を選択したのか。熱き魂の叫びを聞け!**

Profile

『カプエス2』『ギルティギア』など、数々のタイトルで全国規模大会で優勝してきた猛者。現在稼働中の『スーパーストリートファイターIV AE』では豪鬼を使用。バトルランキングでも上位に名を連ねている。

### ゲームは絶対辞められない チャレンジしてみたかった

――プロになる決心をする直前までは公務員になるつもりと聞いていましたが……。

**ときど**　地方上級ですね。でも、試験が思ったより簡単だったのと、周りを見て試験を受けていた人たちがみんな自信無さそうに見えて（笑）。だったら自分はいつでも試験に絶対合格する自信はあるし。就職しないことを選択するというのは、社会的に厳しいことかもしれないですけど、自分の活動をマネージメントする会社とか作れば、ある程度は大丈夫かなと考えてはいるんですよ。自分の場合はゲームは絶対に辞められないものなので、ある程度大会などに参加するような時間が取れる仕事がしたいから、公務員を選択したというのもありますけど。それに公務員という仕事で"社会に貢献する"ってこと自体もこう見えて、実は結構考えてて（笑）。でも、ゲームそのもので生計立てることが可能であれば、チャレンジしてみたい、と。

――ときどさんのことを知っている人の大半が、同じことを考えてると思うんですが……。東大の大学院まで学歴を積んで、それでいて"ゲームで生計を立てる"という選択にためらいは無かった？

**ときど**　「東大に入ってまで……」ってのはよくほかの人からも言われます。ただ、自分が東大に入ったのは、正直"東大生ゲーマー"という肩書きが欲しかっただけなんですよ（笑）。

――セルフプロデュースの材料ですか。確かにテレビに出演するときでも、"東大生ゲーマー"という肩書きがあると箔がつきますよね。

**ときど**　そうです。でも以前は格闘ゲーム業界が今のような盛り上がりを見せるとは、全く思ってはなかったんです。ましてや、ウメハラさんのような格闘ゲームのプロなんてものが誕生すること自体、考えてもいなかった。今は国内もそうですが、海外がさらに盛り上がってるんですよ。

――プロになった経緯というのも、その海外のアパレル会社からのオファーと聞きました。

**ときど**　まずThe Traveling Circus社の方から、自分をイメージしたTシャツを作りたい、と。そして、さらに自分のプロとしての活動をサポートする、という話をいただきました。この会社のオーナーはゲームが大好きで、海外でイベントを開催しているオーガナイザー側とのつながりも深いんですよね。そのつながりで今回の話が生まれましたね。

――ときどさんのグッズを出す権利、そしてスポンサー契約をThe Traveling Circus社と結んだと。

**ときど**　そうです、とりあえずは一年契約です。

――少し生々しい話になってしまうのですが、正直なところプロというのは、それ一本で生活できるのでしょうか？　これから先駆者であるウメハラさん、ときどさんを見てプロを目指す人が出てくると思うんですが、金銭面が見えてくるとグッとプロの世界に現実味が帯びてくると思うのですが……。

**ときど**　詳しくは話せないですけど、公務員をあきらめてその道を選ぶくらいには……（笑）。

――ゲームをプレイしてそれが生活の糧になるのは、ゲーマーとしては夢のような話ですね。

**ときど**　パフォーマンス的なものも含めれば、まだまだいろいろな人にチャンスがあると思いますよ。

――プロを目指すプレイヤーに対して何かアドバイスをいただけると！

**ときど**　"no matter what they say!!"（自分らしく、他人が何と言おうとも!!）。好きなことだったら周りが何言おうと、関係無いじゃないですか。勉強にしろ、ゲームにしろ、そこに集中するっていうことは大切です。ゲームにしても勉強にしても、自分は両方ともがむしゃらにやり続けましたから。

――ありがとうございました。

この男の背中に「天」の一文字が刻まれる

### ときどの活動をバックアップするアパレルメーカー「The Traveling Circus」

ときどのスポンサーである、カリフォルニア・サンディエゴのThe Traveling Circus社からコメントが到着した！

「私たちはアパレル、アート、音楽配信を扱う独立企業です。ここから発信されるものは、ビデオゲームや都市芸術、電子音楽のマーケットをターゲットにしています。そして、主に日本の格闘ゲームコミュニティの発展にも全力を注いでいます。

日本の人々と文化を尊敬している私たちは、いつかこの偉大な国を訪れ、ビデオゲームのコミュニティとともに仕事をするために、現在日本語を勉強しています。そして、この度、私たちはTokido "Murder Face"のメインスポンサーになりました。彼は世界のトッププレイヤーのひとりで、一緒に仕事ができることを光栄に思っています！　また、新たな日本人プレイヤーの契約の話があればすぐにでも発表するつもりです！　ご期待下さい！」

"The Traveling Circus" Web : http://www.thetravelingcircus.net/

ときど「マーダーフェイス」シグネチャーシリーズ

**スパIV AE事典**
●ときど名言集:「勉強ってゴールは見えにくいだけ。格ゲーは簡単じゃないですか。あの人に勝つとか、このキャラの対策をするとか。勉強は結果が見えづらいけど成果は出てくるものですよ」
●ブログにも注目!!:ときどの情報はブログ"TOKIDO'S LABOLATORYで入手せよ!　このホームページでときど"マーダーフェイス"Tシャツを入手可能だ!(http://tokidoki77.blog138.fc2.com/)

Let's ゲーセンデビュー

# アイドルが挑戦！ 初めての『スパⅣ AE』

全国で好評稼働中の『スパⅣ AE』だが、格闘ゲーム初心者には少しハードルが高いという印象を持っている人も多いはず。そこで今回は、ゲーム好きだがアーケードゲームで遊ぶのは初めてというアイドルの山下亜梨紗ちゃんとともにゲームセンターへ突撃！

**Profile**

京都出身。ゲーム、アニメ、スノーボード、サッカー観戦、音楽鑑賞と、多すぎる趣味を持つ癒し系アイドル。ブログ「亜梨紗の不思議の国」http://ameblo.jp/alialicha12/

**取材協力:高田馬場ゲーセン・ミカド**

新旧のビデオゲームタイトルを数多くそろえたゲームセンター。対戦格闘ゲーム＆シューティングゲームを目当てに来店するプレイヤーで連日賑わう。

■住所
東京都新宿区高田馬場4-5-10　オアシスプラザ
■営業時間
AM10:00～PM24:00

## まずはキャラクター選びから!

**登場キャラクターの数は『ストⅡ』時代の約5倍!**

本作に登場するキャラクターの数は総勢37人。亜梨紗ちゃんが選んだのはコーディー！

家庭用版『ストⅡ』を遊んでいたおかげで、リュウや春麗には馴染みがあるとのこと。インストカードに写るコーディの「ちょい悪」感が乙女心をくすぐったのだろうか……。

**技の多さにもびっくり ウルトラコンボって何?**

## カードを作っていざ挑戦!

**NESYSカードで『スパⅣ AE』を遊びつくせ!**

カードを使えば、プレイ履歴の保存などが行えるほか、キャラクターの着せ替えなどが楽しめる。

## 技を華麗に繰り出したい!?

格闘ゲームをゲームセンターで遊ぶのは初めてとのことだが、見よう見まねで覚えたレバーの持ち方やボタンの押し方からは、どことなく熟練ゲーマーの空気が!?

亜理紗ちゃんのレバーの持ち方はライター陣にも人気のワイン持ち。

コーディーの必殺技コマンドは『ストⅡ』シリーズを代表する操作のものがほとんど。どの必殺技も使いやすく、見た目も実にスタイリッシュだ。

## まずはCPU戦からチャレンジ!

まずはCPU戦でキャラクターの操作を練習。各攻撃ボタンの技を確認し、必殺技を……とスムーズに進むわけもなく、格闘ゲームならではのコマンド入力に苦戦。なかなか出ない必殺技にときどき悔しそうな表情を見せるも、派手な演出を楽しみながら遊んでいたぞ。さらに、ゲームセンターにいる上手なプレイヤーの動きを見てしきりに感動する姿も……。

**必殺技が出ないけど…なんとか勝ててる!**

コーディーは強力な接近戦が持ち味。連続技ができれば、一気に大ダメージを与えられる爽快感あふれるキャラクターだ。

## 次もがんばるっ!

ゲームセンターで遊ぶのは中学生のころ以来ですけど、キャラクターの多さ、カード、想像もしなかった面白さに感動しました。必殺技もまだまだうまく出せなくて悔しいことは多かったけど、それ以上に面白かったです! 次は対戦を遊んでみたいな。

**しかし、『スパⅣ AE』のCPUは想像以上に強かった**

最初は優しいが、後半に近付くほど強さが増していく。後半に登場する敵は、CPUならではのとんでもない超反応でこちらの技に対応してくることも。

### I♥『ストⅣ』部

**よるよる:**決めた。次週はおれらもアイドルさんと『ストⅣ』アプリを遊びたい。
**まじん:**それ、決まってないしただの希望じゃ。あんた二次元にしか興味ないんじゃないの。
**よるよる:**華やかさがあった方が読者的には良いかと思って。
**まじん:**華やかさかどうかはわからんけど、我らの間でキャミィ最強説が浮上してるよね。
**よるよる:**ワンボタンで出るジャイロドライブスマッシャーが無法すぎるからね……。あ、今週もうスペースないの!?

何ともぐだぐだな二人だが、今月はお互いの仕事の忙しさからか、対戦回数は比較的少なめとか。

### ここぞというときの『スパⅣ』用語

ロケッティア:ジャンプの昇りで通常技を出し、対空迎撃として使う技術のことを指すスラング。アーケード版『ストリートファイターⅡ』が流行していた時期に公開された映画に由来するといわれているが、詳細は不明。

## column 『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!

profile
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズのプロデューサー。

**Q 12月の稼働以来「スパⅣAE」の対戦が激アツ!! ゲーセン通いが楽しい毎日です! そんな中、さらに新しい『スパⅣ 3D EDITION』が発売されるとのニュースが! こっちもアーケード並みの対戦が楽しめるの?**

今回、『NINTENDO 3DS』版の『スパⅣ 3D EDITION』(以下、『スパⅣ 3DE』)を発表しました。iPhone版においても手のひらの中で『ストⅣ』を体験してもらいましたが、『スパⅣ 3DE』ではもっと広い層……スーパーファミコンの時代に町内会で天下を取った人にプレイしてもらいたいと思っています。久しぶりの方には、タッチパネルを使った必殺技ボタンを使う事で、10～15年のギャップは埋められますから(ちゃんと技は、選べてカスタマイズできますよ)。また、アーケードプレイヤーの方には、タッチパネルを使わないモードを用意しています。対戦時も、タッチパネル無しの人と対戦できるフィルターを搭載していますよ。手のひらで「いつでも」「どこでも」「だれとでも」対戦ができる『スパⅣ』を体験をしてみてください。外出先、待ち合わせなどの「ちょっと」した時間に、スパⅣを感じる事ができる良い時代になりました。アルカディア読者の皆さんには「24時間『スパⅣ』体験」をこの『スパⅣ 3DE』で感じていただけるとうれしいです。

マンガ:春人(http://fruhling.suppa.jp/)

# 攻防のキモを覚えて勝率アップを目指せ！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II



# 『BBCS Ⅱ』基礎力向上講座

「自キャラは動かせるようになったけど、イマイチ勝ち切れない」。今回はそんなアナタのために、本作ならではの対戦セオリーと全キャラの対策を掲載。覚えれば勝率アップ間違い無しだ！

Text：がーくん（対戦セオリー集）、KYO（バースト活用術）

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年12月9日（稼動中）
■使用基板：TAITO TypeX²
■ネットワーク：NESICAxLive

## 攻略ムック、鋭意製作中！

お待たせしております『BBCS Ⅱ』の攻略本、3月2日発売予定で現在鋭意製作中です！　定番の連続技や詳細な技データ集、システムデータ集はもちろん、開発者インタビューや世界設定系の記事も掲載予定。ご期待ください！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ プレイングガイド（仮）
■発売日：3月2日予定　■予価：1,580円（本体1,505円）

●特殊表記の見方：［　］内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

# 本作ならではの攻防を理解しよう 『BBCS Ⅱ』対戦セオリー集

『BBCS Ⅱ』は一般的な格闘ゲームと比べ、独特なシステムが多い。このシステムをしっかりと理解することが勝利への近道だ。

## 重要知識　各種入力のコツと注意点

本作では、ボタンを押し続けると5フレーム間、その入力が持続する。このテクニックを使えば、硬直状態から次の行動を最速で繰り出しやすいので、連続技のつなぎや起き上がりのリバーサルなどで役立つぞ。

また、ダッシュやバックステップも先行入力が可能だ。ダッシュは本作から先行入力の受付時間が5フレームに延長され、硬直が解ける瞬間までレバーを入れ続けなくてもよくなった。上記のボタン先行入力と組み合わせれば、硬直状態からダッシュの動作を経由せずにダッシュの勢いを付けた攻撃を繰り出せるのが今回の特徴だ。なお、ダッシュがステップのキャラ（ハザマを除く）とバックステップには上記のダッシュの先行入力は適用されず、前作と変わらず先行入力受付時間は1フレームで、硬直が解ける瞬間までレバーを入れ続ける必要があるので注意。

▲例えば、5フレーム有利だがリーチの関係で発生5フレームの技が届かない状況でも……

▼ボタンとダッシュの先行入力を併用すると、このように見事つなぐことができるのだ。

## 重要知識　特殊な表示の意味

本作では、ガードを崩されるとキャラの頭上に「！」や「!!」といったマークが表示される。この「！」の色はガードを崩された技によって異なり、下段技は黄色、中段技は赤色、空中ガード不能技は水色、通常の投げは緑色、ガードorやられ中への投げは紫色のマークが表示されるぞ。また、投げ抜けが不可能な状態で投げられると、赤く大きな「×」が付く。

これらの情報を知っておくと、攻撃をくらった原因が分かるので便利だ。なお、打撃技をガードせずにくらったときは、「！」は表示されない。

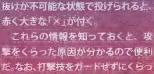
立ちガード不能

しゃがみガード不能

空中ガード不能

投げ（通常）

投げ（やられ、ガード中）

投げ（投げ抜け不能）

●先行入力補足：ボタンとダッシュの先行入力を利用すれば、リバーサル無敵技にダッシュの勢いを付けるという前作では不可能だった行動ができるので、動きの幅が広がっている。また、先行入力受け付け時間内にダッシュ入力を完成させれば硬直が解ける前にレバーをニュートラルに戻してもOKになったことで、前作で難しいとされた「一瞬ダッシュして立ちB」といった行動がやりやすくなってるぞ。

## 対戦セオリー　接近戦では常に意識！　投げを絡めた攻防

本作の投げは、投げ抜けの受付時間が13フレームしか無く、投げられた側は見てから抜けるのが難しい。また、投げ抜けされてもリスクは無いので、接近戦でのガード崩しとして強力だ。ちなみに、被カウンター状態の相手や、先走って投げ抜けを入力した相手を投げると投げ抜け不能となる。

また、本作の投げはガード＆やられ状態を投げられるのも特徴の一つ。このときの投げは紫色の「!」が出て、投げ抜けの受付時間が27フレームと長い。相手によっては投げ抜け覚悟で連続技中に投げを組み込み、ダメージアップを図ってくる場合もあるので、連続技中でも気を抜かず投げを警戒しよう。

### 防御テクニック「バリアガード投げ抜け」

相手の投げに対して、ガードしながらBC同時で投げ抜けすると、相手が投げにこなかった場合に通常投げが暴発し、打撃技でつぶされがち。そこで推奨したいのが、←or↙＋ABC同時押しによる「バリアガード投げ抜け」というテクニック。この入力を使えば、相手が投げにきた場合は投げ抜けに、相手が打撃で攻撃してきた場合はバリアガードになるので、打撃と投げの単純な二択を防ぎやすいぞ。

空中判定になる技（ジンの↓＋Bなど）と投げの二択といった攻めに対し、高い効果を発揮。

### 攻撃テクニック「遅らせ投げ」

本作では、投げ抜け入力後しばらくの間は投げ抜け不能時間が存在するので、先述の「バリアガード投げ抜け」にもリスクを負わせることが可能だ。一つ目は立ちorしゃがみA→Ⓒ通常投げで投げ抜けタイミングをずらす戦法。相手が何もしないとガードorやられ中の投げになるが、リスクは無い。二つ目は少し遅らせての投げ。こちらは最速の暴れに弱いが、何もしなかった相手に投げが通りやすい。

しゃがみA→キャンセル投げで、相手に「スローリジェクトミス」が出たら成功だ。

## 対戦セオリー　バリアのススメ

「BBCSⅡ」では、ほぼすべてのBorC攻撃が空中ガード不能になっており、必然的に空中ガード不能技を防げるバリアガードの重要性が増している。特に空中へ逃げるときなどは、けん制の立ちBや立ちCをくらわないよう、ジャンプの昇りは常に空中バリアガードを張っておくぐらいの意識でいたい。

ちなみにガードプライマーの残り1個になったときのみ、バリアガードを張ることで大量のバリアゲージと引き換えに最後のガードプライマーを守ることが可能だ。前作よりもガードクラッシュが誘発されやすくなっただけに、こちらも意識しておこう。

## 対戦セオリー　いかに逃げるか？　逃がさないか？　起き上がりの攻防

### まずはダウン後の状態を理解

本作はダウン中であろうと容赦無く攻撃が当たるため、ダウン後の状況はしっかり覚えておきたい。

まず、キャラクターが空中に浮かされて地面に接地する瞬間は緊急受身が取れる。ここで緊急受身を取らないと、ダウン状態に移行し19フレーム間、行動不能になる。この行動不能状態を過ぎると、前転、後転、その場、ニュートラル起き上がりといった各種起き上がり行動ができる。これらが可能になってから10フレーム目までは、ダウン中に追撃された際に事前の連続技補正が継続されるぞ。

各種起き上がりの性能だが、緊急受身は見切られやすいが動作終了まで無敵、前転は短い無敵時間があり、後転は無敵時間が長め。その場起き上がりは無敵時間こそ無いが全体動作が短く、ニュートラル起き上がりは緊急受身と同性能だ。

緊急受身を取らなかった場合、しばらく行動不能になる時間があるので注意しよう。

### 攻める側のセオリー

起き上がりを攻める際は、相手と位置が入れ替わってしまうのを防ぐためにも、前転起き上がりを最優先で警戒しよう。画面中央では前転と後転の両方に対応するのは難しいため、前転対策を多めにするといいだろう。前転は無敵時間が短いので、その場でダウン状態への追撃を狙うとつぶしやすい。後転は無敵時間が長く距離が離れるため、ダッシュからリーチの長い技で攻撃しないとつぶしにくいのが難点。後転を一転読みしてつぶすとき以外は、相手を画面端に追い詰めたと思っておこう。

連続技補正が軽い状態でダウンを奪ったら、前転などの起き上がり行動が出せるようになる前にダウン追い打ちを狙い、連続技でさらにダメージを稼ぐのも手だ。この場合、相手は接地した瞬間の緊急受身以外では回避できないのだ。

打点の小さい攻撃でダウン追い打ちを狙えば、緊急受身で回避されても攻めを継続できる。

### 起き上がる側のセオリー

起き上がりを攻められた場合は、画面中央なら相手と距離を離せる後転起き上がりが比較的安全だ。相手がこれを警戒してダッシュで追い詰めてくるなら、前転起き上がりで位置の入れ替えを図ったり、見切られにくいその場起き上がりからしゃがみAなどで暴れていくのも有効な戦法となる。

ただし、緊急受身可能な↓＋Cを単発でくらった後など連続技補正が軽いときは、相手も前転や後転などができないタイミングでダウン追い打ちしてくる可能性が高いため、おとなしく緊急受身を取って相手の起き攻めを受ける方がいい。逆に連続技補正が重い状態なら、相手のダウン追い打ちをくらってもすぐに空中受身で逃げられることが多いので、連続技補正が切れるまで待ってから各種起き上がり行動を取るのが基本になるぞ。

画面端では前転か緊急受身が基本。相手キャラによっては前転に対応できないことも。

●**起き上がりを攻める側のセオリー補足**：画面端でダウンを奪った際に、相手の前転起き上がりをつぶす手段が分からない場合は、とりあえずバックステップをするのも手。そうすると、画面端との間にすき間ができるため、相手が前転起き上がりをしても位置が入れ替わらず画面中央に逃げられることはない。画面端に追い詰めた状況を維持できるだけでもアドバンテージと考えよう。

## 使わないのはもったいない！ 黄色バースト活用術

無敵技として利用できる黄色ブレイクバースト。本作では、連続技に組み込むことでダメージアップを図れるようになったぞ。

### 基本的な性質

通常状態でブレイクバーストを使用すると、黄色いエフェクトのものになる。この黄色ブレイクバーストの性能は以下の通り。ガードされても有利な状況となり、ヒットしたときは相手を垂直に浮かすので、落下してくる相手に追撃が可能だ。

なお、攻撃判定は頭&体属性の飛び道具になっている。わずかだが動作終了時に硬直があり、反撃を受ける場合もあるので気を付けよう。

**黄色ブレイクバースト（地上版）の性能**

| 発生 | 持続 | 全体 | 無敵 |
|---|---|---|---|
| 22 | 6 | 54 | 48 |
| **硬直差** | **初段補正** | **乗算補正** | |
| ＋4 | 65 | 110 | |

黄色ブレイクバーストがヒットすると、相手は大きく浮き上がる。落下前に追撃を決めよう。

### 活用術①：無敵時間を活用する

黄色ブレイクバーストは出始めから無敵になる上、無敵時間が非常に長いため無敵技として利用できる。動作の大きい技や遠距離からの突進技には、見てから合わせられるので狙いやすいぞ。また、攻めているときに使うのも有効。通常ガードだと4フレーム有利、ギリギリガードされても1フレーム有利となるので、ガードされても攻めを継続できる。反撃を受けない程度に不利となる技の後に使うほか、ダッシュからや相手の起き上がりに狙おう。

無敵技として使える黄色ブレイクバーストだが、やられorガード状態の直後に使おうとすると、緑色ブレイクバーストが暴発しやすい。自身の起き上がりやガード後の反撃での使用は控えよう。

無敵技として機能するので、切り返し手段の乏しいキャラは、ぜひ活用しよう。

### 活用術②：連続技に組み込む

黄色ブレイクバーストは、乗算補正が110%なので連続技に組み込むとダメージアップを図れる。また、ヒットすると相手が大きく浮き上がるため、追撃が難しい技からつないで連続技を強化する、といった目的でも活用できるぞ。

連続技に組み込むには、①相手を高く浮かせる技、②ラピッドキャンセルを利用、③ジャンプキャンセルを利用、といった方法がある。①はヒートゲージが50%以上ある状況で狙うと、ラピッドキャンセルが暴発しやすいので注意。②はヒートゲージを消費するため、ダメージ補正が軽い状況で狙いたい。③はジャンプの移行動作中に黄色ブレイクバーストを使用する。入力がシビアなので要練習だ。

ダメージを与えにくい空対空だが、黄色ブレイクバーストにつなげば連続技を強化可能だ。

**黄色ブレイクバーストがつながる技と主な追撃**

| キャラ名 | 黄色ブレイクバーストがつながる技 | 黄色ブレイクバーストヒット後の主な追撃 |
|---|---|---|
| ラグナ | ➡＋C～➡➡<br>後方投げ<br>まだ終わりじゃねぇぞⓇ▶ | 立ちD<br>デッドスパイク<br>ブラッドカイン→立ちC |
| ジン | 前方投げ（2段目）Ⓡ▶<br>（画面端）氷連双<br>虚空刃 雪風（1段目）Ⓡ▶ | ➡＋C<br>➡＋D<br>氷翔撃 |
| ノエル | ➡＋CⒿ▶　※1<br>前方投げor後方投げ（2段目）Ⓡ▶<br>立ちD（CH） | 【➡＋B→➡＋C】<br>立ちD<br>➡＋D |
| レイチェル | ジャンプC（空中ヒット）Ⓙ▶<br>（画面端）通常投げ　※2<br>（画面端）立ちC・C | 立ちB<br>ジャンプC<br>バーデン・バーデン・リリー |
| タオカカ | しゃがみD～前方跳ね返りorBorC派生<br>ジャンプ⬆＋D～前方跳ね返りorBorC派生<br>（画面端）➡＋CⒸ▶ねこっとび！ | ジャンプ⬆＋D<br>ネコ魂スリー！<br>ほぼ二匹になる！→➡＋C |
| テイガー | ➡＋CⒿ▶<br>↖＋C（CH）<br>アトミックコレダー→アトミックコレダー（空振り）　※3 | ➡＋C<br>アトミックコレダー<br>スレッジハンマー |
| ライチ | 【棒所持】➡＋CⒿ▶空中ダッシュ<br>【棒所持】⬅＋D→ダッシュ棒飛ばし<br>【素手】一発（ヒット後⬇で棒から降りる）<br>【素手】➡＋C（1段目）Ⓒ▶小手返し | 【棒所持】立ちD（棒設置）→三元脚・發<br>【棒所持】燕返し<br>【棒設置】ジャンプB<br>【棒設置】国士無双 |
| アラクネ | 立ちDⒿ▶<br>↖＋CⒿ▶<br>y,トゥーダッシュⓇ▶ | 立ちD<br>ジャンプ➡＋C<br>fインバース |
| バング | ➡＋CⒿ▶<br>通常投げor空中投げ（2段目）Ⓡ▶<br>真空烈風バング落とし（4段目）Ⓡ▶ | 立ちC<br>バング双掌打・金剛戟<br>獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」 |
| カルル | ➡＋B（CH）<br>前方投げor後方投げor空中投げ<br>⬆＋D放し | ダッシュ立ちC<br>⬆＋D放し<br>麗しのカンタータ |
| ハクメン | 鬼蹴～閻魔Ⓙ▶<br>蓮華（1段目）～鬼蹴<br>（画面端）火蛍 | しゃがみC<br>➡＋C<br>蓮華 |
| ラムダ | しゃがみD・D（空中ヒット）Ⓙ▶<br>シックルストーム<br>グラビティシード | 立ちC<br>グラビティシード<br>カラミティソード |
| ツバキ | しゃがみC・C（空中ヒット）Ⓙ▶<br>D審剣・光ヲ断ツ剣<br>C審槍・空ヲ突ク槍（～審技・空ヲ翔ル翼で着地） | 立ちD→しゃがみC<br>低空空中ダッシュC<br>審罰・地ヲ抱ク衣→➡＋C |
| ハザマ | しゃがみC（空中ヒット）Ⓙ▶<br>各種D～D派生<br>蛇刹～残影牙 | ➡＋C<br>蛇刹～残影牙<br>蛇翼崩天刃 |
| ミュー | ➡＋A（空中ヒットorCH）Ⓙ▶<br>【➡＋C→立ちD】（空中ヒットorCH）Ⓙ▶<br>ジャンプCⒿ▶ | ➡＋A<br>➡＋C<br>オモヒカネ |
| マコト | ジャンプB（空中ヒット）Ⓙ▶<br>しゃがみD（Lv3）<br>パーティカルフレアー（2段目） | しゃがみC<br>しゃがみD<br>ビッグバンスマッシュ |
| ヴァルケンハイン | ➡＋A（CH）<br>（画面端）➡＋C（空中ヒットorCH）<br>↖＋C | しゃがみC<br>➡＋C<br>地上D→ケーニッヒ・ヴォルフ |
| プラチナ | ➡＋CⒿ▶<br>ジャンプC（空中ヒット）Ⓙ▶<br>（画面端）マミサーキュラー　※4 | しゃがみC<br>➡＋C<br>フォーリンメロディ |

注：（CH）はカウンターヒットを表す。　※1：1段目空中ヒット後、画面端なら2段目空中ヒット後にジャンプキャンセルからつながる。　※2：通常投げヒット後、⬆＋Dで相手の浮きを高くする。
※3：相手に磁力が付いているとき限定。　※4：空中の相手に[illegible]

### 緑色バーストはどこで使う？

**緑色ブレイクバースト（地上版）の性能**

| 発生 | 持続 | 全体 | 無敵 |
|---|---|---|---|
| 22 | 6 | 54 | 48 |
| **硬直差** | **初段補正** | **乗算補正** | |
| －16 | 10 | 80 | |

緊急回避手段として重宝する緑色ブレイクバースト。大ダメージを受ける連続技の始動技や、その連続技をくらうと負ける状況で使うのがポピュラーだが、本作は画面端での連続技が強力なので、相手を画面端から逃がしたくないときに使うのも有効だ。反撃を受けると画面中央に押し戻されるので、これを緑色ブレイクバーストで回避してしまおう。

画面端では大ダメージを狙えるので、画面端から逃がさないために使うのは十分有効だ。

●ブレイクバースト補足：黄色ブレイクバーストはボーナス補正ではなく乗算補正が110%なため、一度黄色ブレイクバーストを当てた後でも補正が適用される。連続して黄色ブレイクバースト当てると、さらに乗算補正を緩くできるぞ。緑色ブレイクバーストはガードすると大幅にガード側が有利となるが、無敵時間が長いため、発生の早い技で反撃すると空振りしてしまうので注意しよう。

新キャラクター対戦攻略

## ミュー・テュエルブ

**連続技の研究が進み、画面端の起き攻めが強力に！ ドライブを利用した連続技に注目だ！**

Text：ひだるかん

### ドライブを設置しながらの連続技を覚えよう

画面端限定ではあるが、覚えると非常に強力な起き攻めが可能となる右記の連続技Ⅰ。決めた後は相手に砲台が二個重なった状態で起き攻めが可能なので、その後の崩しや固め、ガードプライマーケズリなどが強力になる。しゃがみBや➡＋Bから狙えるので、画面端付近でヒットした場合は常にこの連続技を狙おう。

相手を倒し切れる場面などでダメージを重視したいときは、最後のD（ため）を出さずに着地し、【⬈＋C】Ⓒフルノツルギ→➡＋AⒸオモヒカネにすれば、4000近いダメージを与えることができる。倒し切れないときは主に起き攻めに移行し、相手の体力が少ない場合や、倒し切れるときなどはダメージを取りにいこう。

ドライブ設置後に着地し、最速ダッシュからしゃがみBで拾うことができる。

この位置なら前転で裏に回られない。相手の起き上がり方に合わせてしゃがみBを重ねよう。

### 連続技からの連係を覚えて相手のガードを揺さぶろう

連続技Ⅰを決めた後の攻めは、主にしゃがみB。ダッシュで密着まで近付いてからしゃがみBを出してしまうと、ギリギリまで引き付けてからの前転起き上がりで裏に回られてしまうので、しゃがみBの先端部分を当てるように距離を調整しよう。

しゃがみB後はヒット、ガード関係無く、【しゃがみB→立ちC→しゃがみC】と出そう。ヒット時はしゃがみC後にタメ版レーザーが連続ヒットし、追撃が可能。ガードされた場合はしゃがみCをキャンセルしてアメノハバキリを出せば、しゃがみCからタメ版レーザーが連続ガードになり、アメノハバキリまでほぼ割り込まれない。ガードプライマーを2個ケズリながら攻めを継続できるぞ。

▲タメ版レーザー→アメノハバキリまでガードさせれば、一方的に有利な状況となる。

▼アメノハバキリのエフェクトに隠れながら、中下段の二択で相手のガードを崩せ！

**新着連続技**

Ⅰ（相手画面端）【しゃがみB→立ちC→⬈＋C】Ⓒフルノツルギ→【ダッシュ立ちB→➡＋A】Ⓙ【⬇＋C（→D）】→（着地）ダッシュ【しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓙ（ビームヒット）【⬇＋C（→Dため）】　ダメージ:2852

Ⅱ【しゃがみB→立ちC→⬈＋C】Ⓡ【立ちB→➡＋A】Ⓙ⬇＋C→（着地）ダッシュ【しゃがみB→立ちC→➡＋C（→D）】Ⓙ【⬇＋C（→➡＋Dため）】
ダメージ:2500

Ⅰは、フルノツルギが壁バウンドする距離からなら狙える。Ⅱは、ヒートゲージがあれば【➡＋C→D】Ⓒオモヒカネにすることで、ダメージを伸ばすことが可能だ。

新キャラクター対戦攻略

## マコト＝ナナヤ

**今月はコメットキャノンを利用した起き攻めを紹介するぞ。ワンチャンスで勝利をもぎ取るのだ！**

Text：がーくん

### 地獄のコメット起き攻め！

画面端での締め①（連続技欄参照）の後は、ダッシュからコメットキャノン（➡➡～⬇⬊➡＋Aと入力）を出す起き攻めが強力。相手がニュートラル起き上がりをした場合、コメットキャノンが重なるのでさらに攻められる。相手が最速のニュートラル起き上がりをしないようなら、すぐに【しゃがみB→立ちB→➡＋A】でダウン追い打ちをしよう。ほぼすべての起き上がり行動をつぶせるので、相手としてはニュートラル起き上がりをするしかなくなるのだ。

ちなみに、相手が最速のニュートラル起き上がりからコメットキャノンをガードした場合、30フレーム近く有利となる。➡＋Bとしゃがみ Bの中下段二択を仕掛けるチャンスだ。

画面端の締め②の後の起き攻めでは、コメットキャノンを重ねれば締め①後の起き攻めと同様に相手の各種起き上がりを制限できるぞ。ただし、こちらは相手がニュートラル起き上がりから無敵技を出してくると、コメットキャノンの硬直に反撃されてしまうので気を付けよう。

連続技の締め②のメテオダイブ（Lv2）は、これくらいの位置関係で当てよう。

### 連続技Ⅰの解説

➡＋Cは少し遅めにキャンセルし、パーティカルフレア1段目は発生の遅いLv2にすると立ちB先端ヒットでもつながる。パーティカルフレア後は自キャラが見えないため、相手キャラの落下を見てタイミングを図ろう。

しゃがみDヒット時、まれに相手が逆方向に吹っ飛ぶが、その場合は前に歩いてしゃがみCを当てるといい。2回目のしゃがみC後は、画面端との距離によって構成を変える。画面端に少し届かないようなら、ジャンプD（Lv3）を前方ジャンプから出して、コメットキャノンを省略。画面端がさらに遠いときは、着地ギリギリのジャンプBから着地しゃがみD（Lv1）→立ちBⒿBⒿD（Lv3）にしよう。ダッシュコメットキャノンの部分は、⬇⬊➡～ニュートラル～➡＋Aと入力すること。

パーティカルフレア後は、相手が落下し始める瞬間にダッシュする（写真では右方向）。

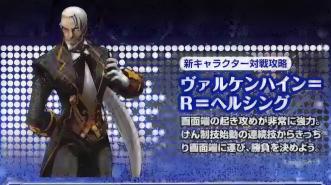
**起き攻めにつなぐ連続技**

Ⅰ【立ちB→➡＋C】Ⓒ遅めパーティカルフレア（Lv2・Lv3）→ダッシュしゃがみD（Lv3）→ダッシュしゃがみCⒸBアステロイドビジョン～ライトニングアロー→ダッシュしゃがみCⒸBアステロイドビジョン→遅めジャンプBⒿD（Lv3）→ダッシュコメットキャノン～ブレイクショット（Lv3）→（後退して）立ちD（Lv3）→ダッシュしゃがみCⒸAアステロイドビジョン～シューティングスター（Lv3）→ダッシュで裏に回って締め①or②へ　ダメージ：5454（①）or5757（②）

Ⅱ【しゃがみA→立ちB→➡＋C】ⒸBアステロイドビジョン→ジャンプ【A→B】Ⓙ後方ジャンプD（Lv3）→ダッシュ立ちD（Lv3）→しゃがみD（Lv3）→しゃがみCⒸAアステロイドビジョン～シューティングスター（Lv3）→ダッシュで裏に回って締め①or②へ　ダメージ：2278（①）or2592（②）

※締め①：【➡＋A→立ちD（Lv3）】
※締め②：【立ちB→➡＋A】ⒿBⒿコロナアッパー～遅めメテオダイブ（Lv2）

Ⅰは、ジンにはコメットキャノンを省く。Ⅱは、画面中央から画面端寄りの運び用連続技。カルル、ラムダ、ミューにはジャンプAが入らない。

●ミュー補足：アメノハバキリをガードさせた後は、ミュー側が40フレーム有利となる。フルノツルギガード後はLv1とLv2が10フレーム不利、Lv3が3フレーム有利、Lv4が7フレーム有利となる。
●マコト補足：コメットキャノンを重ねる起き攻めでニュートラル起き上がり以外の起き上がり行動をつぶした場合、大抵空中ヒットになるので、【しゃがみB→立ちB→➡＋A→しゃがみD（Lv3）】で追撃しよう。

新キャラクター対戦攻略

# ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

画面端の起き攻めが非常に強力。けん制技始動の連続技からきっちり画面端に運び、勝負を決めよう。

## 立ち回りを強化する

低空受身ダッシュ攻撃などで立ち回りを続けつつ攻撃してくる相手には、ジャンプBでのけん制が有効。Ⓒでモーントリヒトまで入れ込んでおき、ヒットorガード時は各種Dに移行しよう。

↘+C、立ちCでのけん制も有効。↘+Cは姿勢が低く、ジャンプ攻撃をくらいにくい。技後は⬇↘➡と入力しておき、ノーマルヒット時はAを押してナハト・イェーガー、カウンターヒット時は再度➡を入力してダッシュし、しゃがみCで追撃しよう。立ちCはスキこそ大きいものの、リーチ、判定の強さ、持続時間の長さが魅力だ。カウンターヒットを確認したら、ナハト・ローゼンにつなげよう。

狼状態の空中ダッシュ、空中C、空中➡+Cは、移動技として役立つ。空中ダッシュは発生直後にDで人間に戻ると大きく前進するので、遠距離からの接近手段として優秀。空中Cは空中ダッシュ→Dほどの移動距離は無いが、二段ジャンプからも出せる。➡+Cは、相手の対空技を回避するのに使える。すぐにDで人間に戻り、ジャンプBでめくりを狙おう。

空中受身後など画面端から逃げたいときは、狼状態の➡+C×1～2→Cで一気に画面中央へ。

## 画面端の起き攻め

画面端かつ高空でジャンプCを決めた後は、下りで再度ジャンプCを出し、ダウン追い打ちを狙おう。ダウン直後、ヒット後のどちらで緊急回避をされても、有利な状況で攻められるぞ。二回目のジャンプCがヒットした後は、少し後ろに下がってしゃがみA→しゃがみAC同時押し×nと入力すると、空振り時はしゃがみA連打に、前転起き上がりなどにしゃがみAがヒットした場合はしゃがみCが出るので、そこから➡+Cにつなごう。緊急受身をされた場合は通常投げ、しゃがみA→通常投げ、【しゃがみA→D】→ヒンメル・ヴォルフのほか、バックステップ対策になるしゃがみA→しゃがみAC同時押し×2から、中段の昇りジャンプCⓇC（ヒートゲージ50%未満時は➡+Cで代用）と、下段の↘+Cの二択で攻めよう。

ジャンプCの後、少し下がることで前転起き上がりにしゃがみAを引っかけやすくなる。

ヒートゲージが少ないときは【しゃがみC→➡+B】からのD→Aと↘+Cの二択も加えよう。

**新補連続技**

Ⅰ {（空対空）ジャンプBⒸ} or {↘+C（カウンターヒット）→ダッシュしゃがみCⒿ} or {↘+C→ナハト・イェーガーⓇしゃがみCⒿ} →モーント・リヒト～D→A空中ケーニッヒ・ヴォルフ～空中Bケーニッヒ・ヴォルフ～C→B→B～↘+C→A→（着地してD）【しゃがみC→➡+C】→【しゃがみC→➡+B】→【立ちB→しゃがみC】Ⓙ（ハイジャンプD）→【A→A→A】Ⓙ（D） C　ダメージ3950or4472or4486

Ⅱ （相手画面端）↘+C→少し前進して【しゃがみC→➡+C】→【しゃがみC→➡+B】→しゃがみCⒿ昇りモーント・リヒト～⬇+D→（着地） Bケーニッヒ・ヴォルフ～A空中ケーニッヒ・ヴォルフ～B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～C→B→B→（着地） BⒿB～↘+C→A→（着地してD）立ちBⒸシュツルム・ヴォルフ　ダメージ:6517

赤字は狼状態での攻撃を表す。Ⅰは、➡+Cの時点で画面端に到達すればつながる。↘+C始動時は狼状態のジャンプBを一発省こう。Ⅱは画面端かつ、ある程度近い距離限定だ。

新キャラクター対戦攻略

# プラチナ＝ザ＝トリニティ

画面端付近でマミサーキュラーを決めることが勝利への近道。接近戦に持ち込むまでが勝負だ！

Text：ケンちゃん

## マミサーキュラー締めで起き攻めへ

画面端で連続技に持ち込んだときは、ジャンプ攻撃から空中エアペルシャで締めるのではなく、マミサーキュラーで締めて起き攻めを狙うのも手。連続技のダメージは空中連続技へ移行するより低下してしまうが、マミサーキュラーヒット→Bドリームサリーと連係することで、相手の前転起き上がりを防止しつつ、ニュートラル起き上がりに対して有利な状況を作り出せるぞ。ここからは相手のリバーサル無敵技を警戒しつつ、起き上がりを攻めよう。

マミサーキュラーで連続技をフィニッシュするパターンは、しゃがみCⒸCドリームサリー→（少し待って）マミサーキュラーか、【立ちC→➡+A】Ⓒマミサーキュラーが基本。これらはマミサーキュラーの持続部分がヒットするため、さらにもう1発マミサーキュラーをヒットさせることも可能。ただし、連続技をつなぎすぎると、補正の関係で相手がスライドダウンから復帰するのが早くなり、ドリームサリーが重ねられるほどの有利時間が無くなる点に注意したい。

一度画面端に追いつめたら逃さないのが理想。前転起き上がりだけは完全に防止したい。

## 立ちAからの連係を強化する

立ちAからは中下段攻撃でガードを揺さぶるのが基本だが、それ以外の行動で攻めを継続するのも大事。例えば、立ちAⒿジャンプ⬇+Cの連係。見てから対空技を出されにくく、ガードされても着地後は有利なので、再度至近距離から攻められるのだ。ジャンプ⬇+Cからは、Ⓒスワロームーン→ジャンプBと着地しゃがみAを使い分ければ、相手のガードを揺さぶることも可能だ。

また、立ちA×1～2→ダッシュ立ちAの連係で固めるのも強力。立ちAは発生が6フレーム、ガード後1フレーム有利なので、立ちA→ダッシュ立ちAを最速で繰り出せれば、無敵技と発生5フレーム以下の技以外ではまず割り込まれないのだ。

至近距離で➡+Bを出し、ラピッドキャンセル。見切られにくく、ガードされても大幅に有利だ。

一瞬遅らせて（着地はしない）↙⬇↘➡+Cでスワロームーン→ジャンプB。さらに中段を迫れる。

**新補連続技**

Ⅰ 昇り空中マジカルフライパン→空中ダッシュCⒸフォーリンメロディ（持続ヒット）→（着地）ダッシュマジカルフライパン→ダッシュ立ちCⒸマミサーキュラー→（相手画面端到達）→【立ちC→しゃがみC】Ⓒ（遅め）Cドリームサリー→（少し後ろに歩いて）➡+CⒸ（遅め）フォーリンメロディ（持続ヒット）→【立ちC→➡+A】ⒿハイジャンプCⒿ【B→C】Ⓒエアペルシャ（A×3）　ダメージ:4704

Ⅱ （相手画面端）➡+B（持続ヒット）→ダッシュ【立ちA→立ちC】Ⓒマミサーキュラー→【➡+A→➡+C】Ⓒ（遅め）フォーリンメロディ（持続ヒット）→【立ちC→➡+A】ⒿハイジャンプCⒿ【B→C】Ⓒエアペルシャ（A×3）　ダメージ:3187

Ⅰは最低空の昇り空中フライパン始動。空中ダッシュCからのフォーリンメロディは、最速で出せばOKだ。Ⅱは、➡+Bの硬直が切れる直前にダッシュを先行入力しよう

●ヴァルケンハイン補足：狼状態の立ちBは、対空技として非常に強力。スキが小さいので、相手に二段ジャンプで回避されても再度出すことで迎撃できるぞ。意識的に狙っていこう。
●プラチナ補足：画面端での連続技を空中エアペルシャで締めた後は、緊急受身後に当たるタイミングで【しゃがみA→立ちA】と出せば、前転起き上がりを防止できる。ヒット時は➡+Aにつなぎ空中連続技へ。

注目キャラクター対戦攻略

## ライチ＝フェイ＝リン

画面中央でのヒートゲージを使った運び連続技で、大ダメージを与えつつ画面端へ追い込め！

Text：DIEちゃん

### ヒートゲージを使って一気に画面端まで運べ！

ライチは画面中央始動でも、連続技Ⅰ、Ⅱを使い分ければ一気に画面端へ運びつつ起き攻めが可能。

Ⅰは大車輪の棒落下後にダッシュで相手の下をくぐって立ちBを当てるため、自分が画面端に近い状況で使えば立直・単騎待ち〜一発のところで画面端に運ぶことができる。Ⅱは位置を入れ替えることが無く運ぶ距離が長いので、画面中央辺りからなら一気に画面端へ運べるぞ。

Ⅰ、Ⅱどちらも、（立直・単騎待ち中）三元脚・發を当てた地点で画面端に到達していれば、画面端用の連続技を決められる。連続技の最中に、画面端が近いか遠いか見極めよう。その後は、ヒートゲージがあれば大車輪起き攻めを積極的に狙っていこう。

ヒートゲージを使えば、画面中央からでも一気に画面端まで運ぶことができるぞ

自分が画面端を背負っているときは、大車輪を使って裏に回りつつ相手を画面端へ！

### 棒所持時の崩しからの連続技

棒所持時は基本的に、しゃがみCを当てない限り高威力の連続技は狙えない。だが、ヒートゲージがあれば➡＋Aや↘＋Cからでも大ダメージを与えられるぞ。どちらもラピッドキャンセルをすれば、➡＋A後は【立ちB→しゃがみC→➡＋D】、↘＋C後はその場から➡＋Dがつながるので、三元脚・發からの連続技をたたき込もう。また、前方投げ後は連続技Ⅲが決まるので、ガードを固める相手には積極的に狙っていきたい。しゃがみAはガードさせると1フレーム有利なので、しゃがみAを刻みつつ遅らせて投げを狙うと、スローリバーサルミスを誘いやすいぞ。

➡＋Aで相手を崩したら、ラピッドキャンセルして【立ちB→しゃがみC】から連続技へ。

立ちCヒット後は↘＋Cにつないでラピッドキャンセルをすれば、➡＋Dから連続技が決まる。

**新連続技**

Ⅰ（棒所持）【立ちB→しゃがみC】Ⓒ大車輪（追加入力➡↘ヒット）→三元脚・白→（棒落下ヒット）→（ダッシュで相手の裏に回って）立ちBⒸ三元脚・發〜立直・単騎待ち〜一発→（立直・単騎待ち中）三元脚・發→（着地）【↘＋C→D（1段目ヒット）】→三元脚・發〜中→（D2段目ヒット）→➡＋C　ダメージ：4095

Ⅱ（棒所持）【立ちB→しゃがみC】Ⓡ一気通貫〜A追加攻撃→小手返し（➡⬇↘）→三元脚・白〜發〜立直・単騎待ち〜一発→（立直・単騎待ち中）三元脚・發→（着地）ダッシュ立ちBⒿ【B→C→B】→（着地）ダッシュジャンプ【B→C→B】→（着地）➡＋C（1段目）Ⓒ小手返し（⬅⬇↙）→ジャンプBⒿ【B→C→B】Ⓒ三元脚・發〜中　ダメージ：4396

Ⅲ（棒所持）前方投げ（1段目）Ⓡ➡＋CⒿ空中ダッシュ【B→C】→（着地）【立ちB→しゃがみC→➡＋D】→三元脚・發〜立直・単騎待ち〜一発→（立直・単騎待ち中）三元脚・發→（着地）三元脚・發〜白〜中→【立ちB→➡＋C（1段目）】Ⓒ小手返し（⬅⬇↙）→ジャンプBⒿ【B→C→D（1段目ヒット）】→C→（D2段目ヒット）→（着地）➡＋C　ダメージ：4824

注目キャラクター対戦攻略

## ハザマ

裂閃牙でダウンを奪った後は攻めるチャンス。ダウン追い打ちを意識させ、緊急受身後を狙おう。

Text：KYO

### 裂閃牙後の寝っぱなしを狩れ！

↘＋CⒸ蛇刹〜裂閃牙でダウンを奪った後は、相手が緊急受身をしないようならしゃがみBや立ちCでのダウン追い打ちが有効。ここから空中連続技につないで追加ダメージを与えよう。ただし、しゃがみBや立ちCは、緊急受身で避けられると反撃を受けてしまう。難しいが、相手が緊急受身しなかったのを確認してから出せるので、集中しておこう。

レイチェル、テイガー、ヴァルケンハインはあお向けダウン中の姿勢が高く、しゃがみAでダウン追い打ちができる。しゃがみAなら緊急受身で避けられてもわずかにハザマ側有利となるので、攻めを継続可能だ。

### 通常投げからダメージを与える

本作の通常投げは、牙砕衝より投げ間合いが広い。裂閃牙後やダッシュ【しゃがみA→立ちB】後でも届くので、ガード崩しに役立てよう。また、【しゃがみA→立ちA（空振り）】→通常投げの連係は、展開が早く強力。立ちA後少し遅めにB＋Cずらし押しと入力すれば、立ちAヒット時は【立ちA→立ちB】、空振り時は通常投げになるぞ。

画面端に向かって投げたら、下記の連続技を狙おう。Ⅰの➡＋Cはすべて最速。ツバキとプラチナには、[illegible]にしよう。Ⅱは、[illegible]に相手を[illegible]ようにする。[illegible]は最速で、※部分はノエルにはダッシュ立ちC、レイチェル、テイガー、ヴァルケンハインには立ちC1段目から➡＋Cにつなぐ。また、ライチとラムダには➡＋C後を【立ちC→しゃがみC】Ⓒ蛇咬にしよう。Ⅲは、残影牙→ダッシュ後レバーを➡に入れっぱなしにしておき、相手をくぐったらCを押す。【立ちC（2段目）→➡＋C】部分は、ノエル、ハクメン、ミューには【立ちC（1段目）→➡＋C】、アラクネとカルルには省略しよう。

▲ダウン状態中は、緊急受身と各種起き上がり動作ができない時間が存在するため……

▼裂閃牙後に緊急受身をしない相手には、ダウン追い打ちが確定。連続技を決めろ！

画面端の通常投げ始動の連続技はダメージが大きい上、ヒートゲージが一気に増えるぞ。

**通常投げ始動の連続技**

Ⅰ（画面端）｛前方投げ｝or｛後方投げ→蛇刹〜残影牙｝→ダッシュ➡＋C→ダッシュ↘＋CⒸ蛇刃牙→ダッシュ➡＋C→ダッシュ【立ちC（2段目）→しゃがみC→⬅＋D〜D派生】→ジャンプC×5Ⓒ飛鎌突　ダメージ：3063or3240

Ⅱ（画面端）前方投げ→ダッシュ↘＋CⒸ蛇刹〜残影牙→（ダッシュで相手と位置を入れ替えて）【立ちC（2段目）→しゃがみC】Ⓒ蛇咬→【※立ちC（2段目）→➡＋C】→ダッシュしゃがみCⒿC×5→（着地）立ちC（2段目）Ⓒ蛇咬→ダッシュ↘＋CⒸ蛇刹〜裂閃牙or蛟竜烈華斬　※ジン、アラクネ、バング、カルル、ハクメン、ツバキ、ミュー以外　ダメージ：3711or5169

Ⅲ（画面端）前方投げor後方投げ→ダッシュ➡＋C→蛇翼崩天刃→ダッシュ蛇刹〜残影牙（強化版）→（ダッシュで相手と位置を入れ替えて）➡＋C→ダッシュ【立ちC（2段目）→➡＋C】→ダッシュ【立ちC（2段目）→しゃがみC】Ⓒ蛇咬→【立ちC（2段目）→しゃがみC→⬅＋D〜D派生】→ジャンプC×5Ⓒ飛鎌突　ダメージ：4817

●ライチ補足：連続技Ⅰの三元脚・發→着地後は、Ⅱのダッシュ立ちBⒿ【B→C→B】〜と同じ連続技も入る。こちらの方がダメージが大きく、ヒートゲージ回収率がいい。
●ハザマ補足：画面中央で通常投げを決めた後は、ジャンプ➡＋Dに連係するといい。前方投げ後は相手が緊急受身をしないと連続ヒットし、後方投げ後は前転とその場起き上がりをつぶせるぞ。

「分から殺え〜！」から脱出しよう！

# 全18キャラクター ワンポイント対策

各キャラが独特な能力を持っているため、それらの理解度が勝率につながる本作。分からないまま倒されてしまわないよう、対策を覚えておこう。

## キャラ対策 VS. ヴァルケンハイン

Text：ロケット

### 割り込みポイントを知る

ナハト・イェーガー（ショルダータックル）後は、通常ガードで＋2フレーム、ギリギリガードで＋5フレーム、立ちやられで－1フレーム、しゃがみやられで－3フレーム。ガード時はこちらが有利なので、積極的に割り込もう。立ちやられ後でも、発生6フレームでしゃがみに当たる技を出せば、相手のしゃがみA（発生7フレーム）に相打ちを取れるぞ。

ナハト・ローゼン→D→狼ジャンプAは、攻め継続を兼ねた強力な中段技だ。この連係は6フレームのすき間が空いているので発生5フレームまでの技で割り込めるが、それらの技は打点が高いものが多く、◆＋D→狼地上Aには負けやすい。ナハト・ローゼンをギリギリガードすれば、発生8フレームまでの打点の低い技で、どちらの連係にも割り込めるぞ。

アイゼン・ヴォルフ（狼状態の空中斜め下突進）は、ガード後相手の方が先に動けるので、通常技で割り込むのは危険。狼状態はガードができないので無敵技で強気に割り込むか、おとなしくガードしよう。

▲◆＋Cはギリギリガードすれば1フレーム有利。立ちB（発生10フレーム）を出されても

▼発生10フレーム以下でリーチの長い攻撃を出せば割り込める。安易な連係、許すまじ。

## プラチナ写真館

## キャラ対策 VS. ラグナ

Text：ケンちゃん

### 主力連係、主力技を対策せよ！

デッドスパイクはガード後にラグナ側が有利なので、（ダッシュ）【立ちB→立ちC】Ⓒ➡デッドスパイクを繰り返す連係が強力。この立ちCⒸ➡デッドスパイクを読んだ場合は、立ちCガード後に前方ジャンプすれば、跳び越しつつジャンプ攻撃を決められるぞ。ただし、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナ、ラグナ、テイガー、レイチェル、カルル、ハクメン、ラムダ、ツバキ、ハザマは、ジャンプ直後にバリアガードをしないと、デッドスパイクに引っかかるので注意。

ラグナの防御面の主力であるCインフェルノディバイダーは、ヒートゲージが50%以上あるとガードしてもラピッドキャンセルから攻め続けられてしまう。Cインフェルノディバイダーは1段目のリーチが短く、2段目の打点が高いため、若干離れた間合いでしゃがみガードすれば空振りさせられる。さらに、Cインフェルノディバイダーの硬直中は被カウンター状態。空振りさせた後はフェイタルカウンター対応技などから、手痛い反撃を決めてやろう。

▲立ちCをガードした瞬間に◆方向へレバーを入力続け、ジャンプした瞬間に◆＋AB同時押し。

▼この後はすぐにジャンプ攻撃を繰り出せば有利になる。連続技をたたき込もう。

## キャラ対策 VS. テイガー

Text：OYZ

### ➡＋Aでのけん制に対処

磁力を付けられた状態での➡＋Aは、強力なけん制技。引き寄せ効果があるので、遠距離でも出してくる。その上、技の途中から飛び道具と下段以外の技に対してスーパーアーマーになるので、つぶすのが難しい。

全キャラ共通の対策は、前方or垂直ハイジャンプ→空中バリアガード。遠距離だとテイガー側は引き寄せようとためることが多く、その場合は➡＋Aを見てからでも間に合いやすい。相手のため次第だが、テイガーを跳び越して背後から攻撃できるぞ。着地地点は相手との間合いが遠いので、リーチの長い技や地上ダッシュからの技で反撃するといい。ただし、相手のため具合によっては➡＋Aが当たることもある。それに備えて、空中バリアガードを仕込んでおこう。

そのほか、一部の姿勢の低い下段技を持つキャラは、➡＋Aを直接つぶせる。詳しくは下表を参照のこと。

なお、下段技でも姿勢の高い技はつぶされやすい。また、ノエルの◆＋Cは下段技だが、飛び道具属性でもあるため耐えられてしまう。

ハイジャンプしておけば、跳び越して背後に着地できる。硬直中に後ろから反撃だ。

■磁力付き➡＋Aをつぶしやすい技

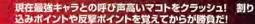
| キャラ名 | 技名 | 対応距離 |
|---|---|---|
| プラチナ | しゃがみB | 近距離 |
| ミュー | ◆＋C | 遠距離 |
| タオカカ | しゃがみ歩き | 問わず |
| アラクネ | しゃがみC | 遠距離 |
| ライチ（棒所持時） | しゃがみB | 遠距離 |
| バング | ◆＋C | 遠距離 |
| カルル | ◆＋C | 遠距離 |
| ハザマ | ◆＋C | 問わず |

●ヴァルケンハイン補足：立ちCの先端をガード後は、ヴァルケンハイン側の下段技が届かない。立ちギリギリガード安定だ。 ●ラグナ補足：デッドスパイクは、ギリギリガードすれば五分の状況になる。ここから割り込みを狙うのも手だ。 ●テイガー補足：➡+Aのスーパーアーマー効果で耐えられるのは、累計1,500ダメージまで（補正の影響は無し）。高威力の技を絡めればつぶすことも可能だ。

防御を制するものは世界を制す!?

## キャラ対策 VS. マコト

Text：がーくん

現在最強キャラとの呼び声高いマコトをクラッシュ！ 割り込みポイントや反撃ポイントを覚えてからが勝負だ！

### 連係の割り込みポイントを覚えよう

マコトが立ちC・Cまで出してきたときは、続く連係が連続ガードにならないので、無敵技での割り込みが有効。相手が立ちC・Cで止めてくる場合、通常ガード後はこちらが3フレーム有利。ギリギリガードすれば発生の早い技で反撃できるぞ。また、攻め継続の選択肢である立ちC・C Ⓒコメットキャノンは、通常ガードで9フレームのすき間があり、発生8フレーム以下の技で割り込める。

次にルナティックアッパー対策だが、ガード後の状況は下表を参照してほしい。ルナティックアッパー後の中下の二択は見切りにくいので、どちらかに絞ってガードしたい。中段のA派生はヒートゲージ無しで追撃可能だが、下段のB派生は追撃にヒートゲージが50%必要かつスキが大きいので、マコト側としては中段が多めになることを踏まえて、立ちガードを多めにして防ごう。ちなみに、ルナティックアッパーをギリギリガードすれば、タオカカ、カルル、ツバキ、ハザマ、マコトに限り、A派生に対してしゃがみAで割り込めるぞ。

ルナティックアッパー後のA派生（中段）を読んだときは、ギリギリガードして反撃だ。

■ルナティックアッパーからの派生技ガード後の状況　※（）内はLv3のもの

| | 派生無し | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン※ |
|---|---|---|---|---|---|
| 技の性質 | ― | 中段技 | 下段技 | 連続技用 | 無敵技 |
| 通常ガード後 | ＋4 | ＋5 | ＋9 | ＋17 | ＋16（＋18） |
| ギリギリガード後 | ＋7 | ＋8 | ＋12 | ＋20 | ＋19（＋21） |

### 中下の二択のガード方針

マコトはガード崩しが強力なので、相手の中下の二択ポイントを覚えることが大事。まず中段の➡＋Bは、発生が20フレームと早いのでしゃがみBとの二択を見切るのは困難。ただし、➡＋BとしゃがみBの両方を出せる技は立ちAとしゃがみAだけなので、これらをガードした後は警戒しておこう。立ちAとしゃがみAをギリギリガードしておけば、しゃがみBを出されても無敵技で割り込めるぞ。

マコトの立ちB、しゃがみB後はしゃがみガードが安定で、次の二択ポイントは立ちCと立ちC・Cの後。ここでは➡＋BとしゃがみCの二択となる。しゃがみCの発生は24フレームと➡＋Bより遅いので、基本は立ちガードで待とう。マコトが立ち状態からしゃがみ状態になったらしゃがみCの合図。すぐにしゃがみガードしよう。

### ジャンプ中⬇＋Cを対策せよ

一瞬停滞して落下するため、迎撃しにくいジャンプ中⬇＋C。少しずつ加速しながら落下するので、持続の後半が当たるとマコト側のスキが小さくなることを覚えておこう。

対策は、空中（ギリギリ）ガードからの反撃がおすすめ。ただし、先述の理由で持続後半を低空でガードしても反撃は厳しい。先読みでジャンプし、持続前半をガードするのが大事だ。対頭無敵の対空技でも落とせるが、引き付けて出す必要があるぞ。

空中ガード後はジャンプAが安定。相手が高い位置に居たら空中投げでも可。

---

チェーンリボルバー対策を知りノエルの行動にリスクを与えろ！

## キャラ対策 VS. ノエル

Text：よるよる

攻守にわたって幅広く使われるチェーンリボルバーを、いかにさばくかがキモ。地上戦では慎重に技を出そう。

### チェーンリボルバー始動技に有効な技を知る

3フレーム目から対頭体属性無敵となる立ちD、出始めからひざ上が無敵になるしゃがみD、出始めからひざ下が無敵となる⬅＋Dの三つは、地上戦でこちらの技をかわすように使われることが多い。これらの技をすべてつぶすには、ある程度上下に攻撃判定があり、かつ「脚属性の付いた技」または「立ちDや⬅＋Dの無敵時間終了後に2段目以降がヒットする多段技」を使う必要がある。

以下に、キャラ別のチェーンリボルバー始動技をつぶしやすい技をピックアップしたので、これらの技を[illegible]に取り入れてみよう。

なお、特に有効な技が無いキャラは、スキの小さい技を中心に地上戦を組み立てるといい。

しゃがみDを先読みし、発生前に[illegible]空中投[illegible]を決めることも可能。[illegible]

■チェーンリボルバー始動技をつぶしやすい技

| キャラ | 技 | キャラ | 技 |
|---|---|---|---|
| ラグナ | 立ちD、➡＋C | カルル | ➡＋C |
| ジン | ➡＋D、立ちD（※） | ハクメン | 立ちC |
| ノエル | しゃがみD | ラムダ | 立ちC連打 |
| テイガー | しゃがみC、しゃがみD、➡＋A | ツバキ | ➡＋C・C |
| タオカカ | 特に無し | ハザマ | 立ちC |
| レイチェル | ➡＋C（➡＋Dと併用）、立ちB（※） | ミュー | 特に無し |
| アラクネ | ➡＋C・C・⬇＋C | マコト | 特に無し |
| バング | しゃがみB、しゃがみD | ヴァルケンハイン | しゃがみC |
| ライチ | 棒所持：➡＋D、素手：しゃがみC | プラチナ | 立ちC |

※の技は、攻撃持続時間が長く緊急受身後などに重ねやすいが、タイミングが遅れると立ちDに負ける。

### チェーンリボルバーの割り込みどころを知る

攻守両方に使われるしゃがみDは、連続技狙いで派生立ちCまで入れ込むことが多い。この連係は、通常ガードでも発生8フレーム以下の技で割り込めるぞ。キャラにもよるが、通常投げを狙うといい。起き攻め時などは、スキの小さい技を重ねればしゃがみDで回避されてもガードできるので、ガードから割り込みまで意識しておこう。なお、しゃがみD後の派生立ちAは発生6フレーム（近ければ通常投げも可）。派生➡＋Aには発生7フレーム以下の技で割り込める。

派生攻撃をガードしてしまった場合、厄介なのが中段の派生➡＋B。発生前に割り込むのは困難なので、警戒して立ちガードを固め、下段の派生➡＋Dを見たらしゃがみガードするといい。派生➡＋Dの方が発生が遅く、比較的見切りやすいのだ。

空中からのガードの揺さぶりに使われる➡＋Dは、発生前につぶすのが理想。ジャンプBやジャンプCから狙ってくる場合が多いので、相手が裏に回る動作を見せたら、発生の早いしゃがみ攻撃を連打しておこう。

▼派生立ちBには負けるが、通常投げでの割り込みが比較的安定。自由に暴れさせるな！

▲しゃがみDをガードした後は派生攻撃に割り込める。すかさず発生の早い技を出そう。

BBCSII 熱血欄外

●マコト対策補足：ルナティックアッパーガード後は、しゃがみギリギリガード→立ちガードを時間差で入力するのもおすすめ。下段、中段どちらをガードしてもギリギリガードになるので、反撃しやすくなる。
●ノエル対策補足：連係の締めに使われるAオプティックバレルは、ガードした側が3フレーム有利となる。ガード後はリーチの長い技やチェーンリボルバーをつぶしやすい技、ジャンプなどで攻めに転じよう。

## キャラ対策 VS. ミュー

Text：DIEちゃん

### ドライブの性質を理解しよう

ミューのドライブは、設置した砲台から一定時間後にレーザーが放たれるが、砲台自体に攻撃判定は無く、レーザー射出前にミューに攻撃を当てればガードされ、レーザーは出てこなくなる。また、砲台は別の方向に同時期まで連続で出すことができ、設置動作の後半を必殺技やジャンプでキャンセルできる。

ミューは基本的に本体のみで攻めてくることが少なく、ドライブを設置してから攻めることが多いはず。ダッシュで近付いてしまえばミュー側はドライブ設置がしにくくなるので、とにかくダッシュなどで近付き、プレッシャーを与えていこう。

ドライブを設置されても、レーザーが出る前にミューを攻撃すればレーザーは出ない

### 各必殺技の対処法

ドライブ設置後に多用されるアメノトツカは、新しく設置した順にドライブ間を反射するレーザー。一度出てしまうと、ミューに攻撃を当てても消えない。ドライブを爆発させるアメノハバキリは、ガードするとガードプライマーをケズられ、大幅に不利となる。どちらも地上でガードすると中下段の二択を迫られるので、できればガードせずに回避したい。回避できそうにない場合は、空中ガードして最低限、中下段の二択は回避しよう。

なお、フルノツルギはため時間で性能が4段階に変化し、ためが短い場合（Lv1～2）はガード後10フレーム有利。発生の早い技で反撃しよう。

アメノハバヤを出されたら無理して飛び込まず、ダッシュしてギリギリバリアを狙うのも有効。

密着状態でガードした場合は7フレーム有利。近距離でガードしたら強気に攻めよう。

## キャラ対策 VS. プラチナ

Text：ケンちゃん

### マミサーキュラーによる事故を防止せよ！

マミサーキュラーは単発のダメージが大きい上、画面端付近でヒットすると大ダメージの追撃が入る。プラチナの中で最も危険な必殺技。攻撃圏内となる中距離では、打点が低く振りが大きめなけん制技など、マミサーキュラーで飛び越される技を使うのは危険だ。また、マミサーキュラーが当たりやすい低空空中ダッシュも控えよう。

マミサーキュラーをガードした場合は、よほど終わり際が当たらない限り、空中ガード時も含めて20フレーム程度のスキが生じる。多少発生は遅くとも初段補正の軽い技で反撃し、痛い目に遭わせてやろう。

この高さでのジャンプ攻撃や空中ダッシュは危険。特に中距離ではガードを優先しよう。

### 各種アイテムへの対策

マジカルハットは出始めに無敵時間があるため、接近時の混戦で使われることが多い。マジカルハットを所持しているプラチナに対しては、ジャンプキャンセルを中心に連係を組もう。マジカルハットによる暴れをジャンプで回避すれば、ジャンプ攻撃から連続技をたたき込めるぞ。

ガード崩しに使う昇り空中マジカルフライパンは、立ちガードすれば6フレーム有利。そのため、ガード後にすぐに立ちA（テイガー以外、タオカカは立ちB）を出せば、空中のプラチナへ反撃として決まるのだ。ただし、先端部分をガードしたときは、反撃技が届かない場合があるので注意。

マジカルハットはガードするのもアリ。通常ガード後は発生10フレーム以下の技で反撃可能だ。

相手がマジカルフライパン装備時に立ちAをガードしたら、立ちガードから反撃までを意識。

## キャラ対策 VS. ジン

Text：ケンちゃん

### 裂氷、氷連双を対策せよ！

ジンの割り込み手段である裂氷、氷連双は、ほかのキャラの無敵必殺技に比べて攻撃発生が遅い。ジン側の緊急受身後など攻撃を重ねられる状況では、右表にまとめたスキが小さい攻撃を重ねれば、裂氷（氷連双）を出されてもガードできる。

裂氷は硬直中も被カウンター状態なので、ガード後はフェイタルカウンター始動技などで反撃するのが理想。氷連双ガード後は、相手がいつ2段目へ派生するかが勝負。暗転演出が無い無敵技があれば、それで割り込むのが確実。最速で2段目へ派生することはほぼ無いので、発生が早い技で割り込むのも一つの手だ。

氷連双は低姿勢の技（動作）でかわしつつ攻撃可能。無敵時間のある技をぶつけるのも手だ。

■重ねれば裂氷をガードできる技

| キャラ名 | 技名 |
|---|---|
| ラグナ | しゃがみA（◎）、しゃがみB、しゃがみC |
| ジン | しゃがみA（◎）、立ちB（持続）、しゃがみB |
| ノエル | 立ちA、しゃがみA（◎）、立ちB、しゃがみB、しゃがみC |
| テイガー | 立ちA（◎）、しゃがみA（◎）、立ちB、しゃがみB（◎） |
| タオカカ | 立ちA（◎）、しゃがみA、立ちB（◎）、しゃがみB、➡＋B |
| レイチェル | しゃがみA（◎）、➡＋B |
| アラクネ | 立ちA、しゃがみA、➡＋A |
| バング | 立ちA、しゃがみA（◎）、➡＋A |
| ライチ | しゃがみA（◎）、立ちB（素手） |
| カルル | 立ちA（◎）、しゃがみA（◎）、立ちB、しゃがみB |
| ハクメン | しゃがみA（◎）、立ちB、しゃがみB（◎） |
| ラムダ | 立ちA、しゃがみA、立ちB、しゃがみB |
| ツバキ | 立ちA、しゃがみA（◎）、立ちB、しゃがみB、➡＋B |
| ハザマ | しゃがみA（◎）、立ちB、➡＋B |
| ミュー | しゃがみA、しゃがみB |
| マコト | 立ちB、しゃがみA（◎）、しゃがみB |
| ヴァルケンハイン | しゃがみA（◎）、立ちB、➡＋B（持続）、➡＋C |
| プラチナ | 立ちA（◎）、しゃがみA（◎） |

※「持続」の技は、攻撃判定の終わり際を重ねたとき限定。「◎」の技は氷連双でもガード可能。

■氷連双をつぶしやすい技

| キャラ名 | 技名 |
|---|---|
| ノエル | ⬉＋C |
| タオカカ | しゃがみ歩き |
| ライチ | しゃがみB（遠め） |
| カルル | ⬉＋C |
| ハクメン | ダッシュ火蛍、鬼蹴～閻魔 |
| ツバキ | BorD光ヲ断ツ剣 |
| マコト | ⬉＋C |
| プラチナ | しゃがみB |

※タオカカのしゃがみ歩き（レバー⬉）は、氷連双の1、2段目共に避けられる。2段目が空振りするまで待ってから反撃しよう。それ以外の技は、1段目を避けつつ反撃できる、または直接つぶすことができるものだ。

●ミュー対策補足：無敵技のツヌグイはガード後27フレーム有利だが、相手にヒートゲージがあるときはラピッドキャンセルからの攻撃に注意。 ●プラチナ対策補足：ドリームサリーは攻撃判定をぶつけることで消せる。持続時間が長い突進技タイプの技なら、貫通しつつ攻撃可能だ。 ●ジン対策補足：ジャンプBはやられ判定が大きいため、打点が高い立ちA（ラグナ、ハザマなど）を使えば落としやすい。

## キャラ対策 VS. タオカカ

Text：が～くん

### ダンシングエッジ後の硬直差を覚えよう

タオカカのダンシングエッジは展開が早く、うやむやの内に攻め込まれてしまいがちだ。そこで、下表に主なダンシングエッジ後の硬直差をまとめてみた。状況ごとの有利不利をしっかり把握して対戦に望もう。

なお、表を見ると分かるが、立ちD～AorB派生はギリギリガードすれば発生の早い技で反撃できる。仮にギリギリガードできず通常ガードになっても、こちら側が有利なので強気に暴れて切り返していこう。

タオカカ戦は相手を捕まえるのが難しいため、暴れるポイントを押さえることが重要だ。

**■主要ダンシングエッジをガードした後の硬直差**

| 技名 | A派生　※1 | B派生 | C派生 |
|---|---|---|---|
| 立ちD | +2 | +5 | −2 |
| しゃがみD（空中ガード） | +13／+3 | +1 | +1 |
| ⬅+D | +13 | ±0　※2 | +1 |
| ジャンプD | +5～+13 | +3 | −2 |
| ジャンプD（空中ガード） | +3～+11／−2 | +1 | −4 |
| ジャンプ⬇+D | +2～+12／+1 | ±0～+13 | −1 |
| ジャンプ⬅+D | ±0 | +4 | −1 |
| だましんぐエッジ！ | +2～+11／−2 | +1 | −4 |
| だましんぐエッジ！（⬅派生） | −2～+10 | −2～+8 | −4 |
| だましんぐエッジ！（⬇派生） | ±0 | +3～+4 | −1 |

注：ギリギリガード時は、地上は+3、空中は+6、硬直差が有利になる。　※1：／の前は低空で当ててA派生中に着地した場合のもの、後ろは高空で当てた場合のもの。　※2：タオカカ側は着地前に行動可能。

## キャラ対策 VS. レイチェル

Text：KYO

### ゲオルグ13世を消して攻めのきっかけを与えるな！

相手を追いかけるカエルを設置するゲオルグ13世は、ガードすると長時間拘束されるが、カエルに700以上のダメージを与えれば消せる。カエルを攻撃後は、ジャンプや必殺技でキャンセルしてフォローしよう。ただし、カエルに当てた攻撃はガードと同じ扱いなので、ヒット時限定のキャンセル行動はできないことに注意。

また、カエルが攻撃発動動作に移るとゲージが出現し、そのゲージがMAXになるまで再設置できない。ダッシュで近付いて発動させ、ジャンプで回避～逃げるのも有効だ。

そのほかレイチェルに攻撃をヒットさせてもカエルは消える。投げなら投げ抜けされてもカエルを消せるので、近い場合は通常投げを狙おう。

距離と状況によって、カエルを攻撃するか、レイチェルを攻撃するかを素早く判断しよう。

**■ゲオルグ13世を倒すのに適した技**

| キャラ | 技 | キャラ | 技 |
|---|---|---|---|
| ラグナ | ⬊+C、しゃがみD、デッドスパイク | カルル | ジャンプ⬇+C、⬊+D放し |
| ジン | しゃがみC、しゃがみD、➡+C | ハクメン | 立ちC、⬊+C、ジャンプ⬇+C |
| ノエル | [立ちB→しゃがみB]、しゃがみC、⬅+D | ラムダ | ➡+C、⬊+C、スパイクチェイサー |
| テイガー | ⬊+C、しゃがみD、スレッジハンマー | ツバキ | 立ちC･C（→立ちD）、⬊+C、C審剣･風ヲ凪グ剣 |
| タオカカ | ➡+C、ネコ魂ワン！×3 | ハザマ | [立ちC→しゃがみC]、➡+C、⬊+C |
| レイチェル | ジャンプ⬇+C→しゃがみA | ミュー | ➡+C、低空アマノハバヤ、フルノツルギ |
| アラクネ | [➡+A→➡+B]、ジャンプC | マコト | しゃがみC、⬊+C |
| バング | 立ちC、⬊+C | ヴァルケンハイン | しゃがみC、⬊+C、ジャンプC、狼時：地上A×3 |
| ライチ | 棒所持：⬊+C<br>棒設置時：[しゃがみB→⬊+C] | プラチナ | [立ちB→しゃがみB]、➡+C |

## キャラ対策 VS. バング

Text：KYO

### ガードポイントに要注意

バングの各種D攻撃は、ガードポイントがあるのが特徴。立ちDは動作開始後3～11に上中段、しゃがみDは7～23に上中段、➡+Dは1～14に上下段、ジャンプDは4～15に上中下段のガードポイントが発生（単位はフレーム）。連続ガードでない連係は、D攻撃で割り込まれるので気を付けよう。また、バングの起き上がりに攻め込む場合は、攻撃を重ねても➡+Dで割り込まれてしまう。➡+Dで防がれないジャンプ攻撃や中段技を重ねるか、ジャンプで➡+Dをかわしてスキに反撃を決めよう。

D攻撃を多用してくるなら通常投げが有効。スローカウンターになり確実に投げられるぞ。

### 対空の弱さに付け込め！

『BBCS』で対地、対空共に猛威を奮ったバングの立ちAと立ちBは、本作で攻撃判定が弱体化している。そのため、本作のバングは対空手段が乏しい。ジャンプ攻撃で攻め込めば、接近戦に持ち込みやすいぞ。また、通常技Ⓙジャンプ攻撃→通常技……といった固めも有効だ。

バングが対空技として使ってくるしゃがみDは、上方向に強いものの、横方向へのリーチが短い。少し離れた位置か、相手の裏側に着地するように空ジャンプすれば、空振りを誘えるので反撃のチャンスだ。

対頭属性無敵の技が無いため、跳び込みは迎撃されにくい。特にめくりは有効だぞ。

## キャラ対策 VS. ライチ

Text：DIEちゃん

### ⬅+Dと➡+Dの状況

非常に厄介な⬅+D（中段）と➡+D（2段技）だが、⬅+Dはガードすれば4フレーム有利。➡+Dは通常ガード後こそ1フレーム不利だが、ギリギリガードすれば五分になる。ライチのしゃがみAは発生7フレームなので、➡+Dをギリギリガードした後は発生6フレーム以下の技か、通常投げで暴れるといい。➡+Dの1段目～2段目のタイミングは一定なので、確実にギリギリガードできるように練習しよう。なお、1段目をギリギリガードしても、2段目が連続ガードになるので割り込むことはできないぞ。

➡+D後にライチがしゃがみAを出した場合、発生の早い技で暴れれば一方的につぶせるぞ。

### 燕返しガード後はチャンス

燕返しはガードすれば23フレームも有利になるので、ほとんどのキャラはその場からリーチの長い技で反撃が可能。ラピッドキャンセル不能なので、ライチ側にヒートゲージがあってもフォローされる心配は無い。

起き攻め時などに燕返しを読んだら、ライチが動けるようになるタイミングでガード方向＋ABC同時押しを入力すれば、リバーサル燕返し、投げでの暴れ、打撃での暴れに対して全対応できるのでオススメだ。攻めている際にわざと連係を止め、燕返しでの割り込みを誘うのも有効だぞ。

ガード後、確実に反撃を決めていけば、ライチ側も燕返しを出しにくくなるはずだ。

●タオカカ対策補足：ダンシングエッジには、対頭属性無敵や攻撃判定の強い技を置いておくのも重要な対策だ。　●レイチェル対策補足：空中ゲオルグ13世後は、着地まで行動できない。見逃さずに反撃しよう。
●バング対策補足：連係の締めで使うバング双掌打･金剛戟は、ギリギリガードすれば反撃を狙える。　●ライチ対策補足：ライチの立ちAは発生6フレームだが、しゃがみ状態に当たるのはテイガー、ハクメンのみ。

## キャラ対策 VS. アラクネ

Text：KYO

### 烙印モードにならないための動きを知る

対アラクネ戦は、極力烙印モードにならないよう立ち回ることが重要。アラクネ側はゼロベクトルやD攻撃による牽制で烙印ゲージをためにくるので、それらをくらわないようこまめにダッシュやバリアガードで阻止するなどして、根気強く近付こう。

接近戦に持ち込んだ際には、くらってしまうと一気に烙印モードになる可能性がある空中投げに注意すること。自キャラが空中に居る間は、投げ抜けを意識して動いていこう。

また、発生の早い立ちAやしゃがみAで連係に割り込まれた後は、中段の➡＋Aや攻め継続を狙った低空空中ダッシュBを警戒しておきたい。

遠距離戦では攻撃発生の早いfマルgに注意。相手のヒートゲージの量をよく見て動こう。

### 烙印モード中はどうする？

烙印モードに突入したら、蟲を使った必殺の連続技を狙うのがアラクネのセオリー。接近を許してしまうと多彩な連係でガードを揺さぶられるため、うまく蟲をさばきつつ烙印ゲージを消費させていきたい。A蟲やB蟲をばらまきながら接近してくる場合がほとんどなので、後方ジャンプや空中バリアガードで蟲をしのぐのが基本的な対策となるぞ。

接近されてしまった場合は、アラクネの攻撃に合わせてカウンターアサルトや無敵技を使っていこう。ラピッドキャンセルなどでフォローできる状態なら、ヒートゲージを惜しまず使って防御に徹するといい。

烙印モードになってしまったら、黄色ブレイクバーストで切り返しを狙うのも戦略の一つ。

カウンターアサルトは蟲ではなくアラクネ本体の攻撃をガード後に。ヒットが見込める状況で使おう。

## キャラ対策 VS. ラムダ

Text：KYO

### アクトパルサーZwei・キャバリエを対策せよ

飛び道具が強力なラムダだが、接近戦は切り返し手段に乏しい。そのため、いかに安全に近付くかが勝負のカギだ。中～遠距離では、立ちDに対してジャンプ、➡＋Dに対してダッシュを合わせる。前者は空中ダッシュではなく、ダッシュからの前方ジャンプで近付くのがポイント。ジャンプなら➡＋Dをガードできるので、無駄なダメージをくらわずに済むぞ。

また、高火力の連続技を狙える突進技のアクトパルサーZwei・キャバリエにも注意。上方向に強いので、遠距離のジャンプでも常にバリアガードを意識しておこう。地上でガードしたときは、右記の反撃が可能だ。

アクトパルサーZwei・キャバリエはラムダの本命の選択肢。確定反撃でリスクを負わせろ。

■アクトパルサーZwei・キャバリエをガードした後の確定反撃

| キャラ名 | 通常ガード後 | ギリギリガード |
|---|---|---|
| ラグナ | ダッシュ立ちA | 【立ちB→➡＋A】 |
| ジン | （最速）A吹雪 | 【立ちB（1段目）→立ちC】 |
| ノエル | （最速）ダッシュ零銃・フェンリル | 【しゃがみB→➡＋A】 |
| テイガー | ギガンティックテイガードライバー※1、ジェネシックエメラルドテイガーバスター | |
| タオカカ | （通常ガードは最速）ダッシュ【立ちB→➡＋A】 | |
| レイチェル | 無し | 【立ちB→立ちC（CD同時押し）・C】 |
| アラクネ | （最速）立ちA※2 | 【立ちA×1～3→➡＋B】、fインバース |
| バング | （最速）ダッシュ【立ちA→立ちB】 | 【立ちA→立ちB】、（最速）萬駆阿修羅無双拳 |
| ライチ | 無し | 棒所持：【立ちA→立ちB】、素手：【立ちB→立ちC】 |
| カルル | 無し | （最速）【立ちB→➡＋B】 |
| ハクメン | 無し | 【立ちA→立ちB】、しゃがみB、（最速）蓮華 |
| ラムダ | （最速）ダッシュ【立ちA→立ちB→⬈＋C】 | 【立ちB→⬈＋C】、ダッシュ立ちBⓒ➡グラビティシード |
| ツバキ | （最速）ダッシュ【しゃがみA→立ちB・B】、D審罰・天ヲ刈ル焔 | （最速）【立ちB・B→立ちC・C】 |
| ハザマ | （最速）ダッシュ【しゃがみA→立ちBor立ちC】 | 【立ちB→⬈＋C】、蛇翼崩天刃 |
| ミュー | 無し | 【立ちB→立ちCor⬈＋C】 |
| マコト | ダッシュ【立ちA→立ちC・C】 | （最速）【立ちC・C→➡＋B】、パーティカルフレアー |
| ヴァルケンハイン | 無し | （最速）【しゃがみB（→立ちB）→立ちC】 |
| プラチナ | （最速）ダッシュ【立ちA→立ちB→➡＋A】 | 【立ちA→立ちB→立ちC】、ダッシュ【立ちA→立ちC→➡＋A】 |

※（最速）の技は最速で繰り出さないと間に合わない ※1：通常ガード時は最速かつ[illegible] ※2：その後は[illegible]

## キャラ対策 VS. ハザマ

Text：KYO

### 中～遠距離から安易に近寄らせるな！

中～遠距離戦で最も警戒したいのは、各種D～D派生→ジャンプB。ハザマ側が最速で入力した場合、すき間が2フレームしか無いため割り込めないが、ハザマ側はヒット確認をするため派生タイミングが遅くなりやすい。発生の早い立ちAや、対頭属性無敵の➡＋Aなどで割り込みを狙うのも手だ。ただし、立ちA連打や➡＋Aは、立ちD～A派生→立ちDで対策されるので多用は禁物。

D攻撃の派生技のうち、A派生以外はヒートゲージ上のストックが0だと使えない。ストックが0の状態でハザマがD攻撃を空振りしたら、移動されないので攻め込むチャンスだ。

立ちAで割り込む以外に、ジャンプで逃げるのも有効。このときは空中投げに注意しておこう。

### 裂閃牙をさばいてハザマの攻めを止めろ！

ハザマの接近戦は、裂閃牙による固めが非常に強力。しかし、立ちBorしゃがみC（攻撃レベル3）後の裂閃牙は8フレーム、立ちCor⬈＋C（攻撃レベル4）後は6フレームすき間が空いているので、割り込みを狙えるぞ。割り込みには立ちAなどが簡単だが、裂閃牙の対の選択肢である残影牙をくらうことが多いので、リーチの長い技が理想。また、レバーを➡に入れ続けておけば、裂閃牙は空中ガード、残影牙はジャンプで逃げられる。下方向に強いジャンプ攻撃があるなら、残影牙の空振りに反撃を狙える前方ジャンプも有効だ。

裂閃牙ガード後は2フレーム不利となり、しゃがみAと牙砕衝で二択を迫られる。ここはバックステップが有効で、ハザマがバックステップをつぶそうとするなら、割り込みやジャンプで逃げやすくなる。また、無敵技も有効。間合いが近いので空振りすることが少なく、ラピッドキャンセルでのフォローをしやすいぞ。

裂閃牙をつぶすと空中でカウンターヒットとなる。強力な連続技を狙えるので見逃すな！



●アラクネ対策補足：➡＋Aや空中投げ始動の連続技は、烙印ゲージを大幅にためられてしまう。ストックがあるなら、緑色ブレイクバーストを使いたいポイントだ。　●ラムダ対策補足：アクトパルサーZwei・ブレイドはガードしても反撃できないが、発生の早い技を出しておけば攻勢を取れる。　●ハザマ対策補足：ハザマのしゃがみAは脚属性なので、裂閃牙後に対脚属性無敵の技で割り込むのも有効な手段だ。

## キャラ対策 VS. カルル

Text：OYZ

### 挟まれる位置取りを避ける

カルルは本体と人形で相手を挟み込んだ状態になると、強力な連係や連続技が可能。カルル側は基本的に、前衛に人形、後衛にカルルといった布陣で攻めてくるので、機動力の高いキャラは2体同時に跳び越えたり移動系の技でカルルの背後に回ったりして、挟み込まれるのを避けよう。

一方、挟み込まれ守勢に回ってしまったら、カウンターアサルトや無敵技で脱出するといい。無敵技を意識させてジャンプで逃げるのもアリだ。このときは、前方ジャンプでカルルを跳び越えるとローリスク。

攻撃をガードさせたが、位置関係は最悪。こんなときは再びジャンプし、めくりを狙うと良い。

### 人形を破壊せよ！

起動中の人形には、短い間隔で攻撃し続ければ、機動を停止できずに連続してダメージを与えられる。

このときに警戒するのは、下表にある三つの技。②と③は攻撃判定が上にあるので、空中には強いものの地上での連係は続けても問題無い。①は、人形がスーパーアーマーで耐えつつ攻撃が発生する。この技を見たら、途中で攻撃を止めよう。

| | |
|---|---|
| ①←＋D放し | 出始めから全身スーパーアーマー |
| ②↑＋D放し | 攻撃持続時間が非常に長い |
| ③コン ブリオ | ジャンプ攻撃に対してスーパーアーマー |

これが←＋D放し。人形を攻撃されると、大抵この技で割り込もうとするので警戒しよう。

## キャラ対策 VS. ハクメン

Text：がーくん

### ドライブの性質を知る

ハクメンのドライブは当て身投げ系の技で、立ちD、→＋Dは下段攻撃以外、しゃがみDは中段攻撃以外、ジャンプDと虚空陣 雪風は上中下段すべての攻撃を受け止められる。攻めている際はこれらを警戒し、投げで崩しにいくのが最も有効。当て身中は被カウンター状態なので、ハクメン側は投げ抜けができないのだ。

ちなみに、虚空陣 雪風は飛び道具を取られた場合のみ、ハクメンの反撃前に動けるようになる。画面の下半分に巨大な攻撃判定が発生するが、高空に逃げれば回避できるぞ。

飛び道具を虚空陣 雪風で取られたら、ハイジャンプ→2段ジャンプで高空に逃げよう。

### 勾玉の数を常に把握しよう

ハクメンはヒートゲージの代わりに自動で増加する勾玉ゲージを持ち、たまるとゲージ上部の勾玉にストックされる。ハクメンはこの勾玉を消費しないと、必殺技を出せないことを覚えておこう。特に、強力な中段技の残鉄と椿祈は、勾玉を3個も消費する。相手の勾玉が3個未満なら、中下段の崩しを警戒する必要は無い。

ちなみに、虚空陣 雪風はブレイクバースト不能で、3,800もの体力が吹っ飛ばされる。こちらがバーストストックを持った状態で残り体力が少ないときは、警戒しておきたい技だ。

残鉄と椿祈で崩しにきそうな場面では、空中に逃げてしまうのが一番だ。

## キャラ対策 VS. ツバキ

Text：よるよる

### 高性能のD版必殺技を警戒せよ

インストールゲージを消費する技が強力なツバキは、遠距離でDを使ってためてくることが多い。キャラにもよるが、ダッシュで間合いを詰めてプレッシャーを与えたり、遠距離からの攻撃手段で妨害するといい。

インストールゲージを使った技の中で特に注意が必要なのは、ヒット時に追撃が可能な突進技のD版審技・閃ク壱ノ撃。攻撃判定が強くつぶすのは難しいが、ガードすればインストールゲージを消費させられるので、ダッシュ～ギリギリバリアでの様子見を交ぜよう。なお、ガードしてもツバキ側が有利なので、空中バリアガードやバックステップで次の攻めに備えておくことも必要だ。

最大タメがガード不能となるためガード崩しに使われるD版審剣・風ヲ凪グ剣は、相手がため始めたのを見たら、画面中央ではバックステップ、後方ジャンプで逃げるのがオススメ。画面端に追い込まれた状況で使われた場合は、前方ジャンプで回避しにいくか、発生前にリーチの長い技でつぶすのが理想だ。

▼D版風ヲ凪グ剣は、リボルバーアクションで間合いを調整して狙う場合が多い。常に意識しよう。

▲しゃがみCは対空技として強力。空中から攻める場合は、2段ジャンプなどで変化を付けよう。

## 上級者でも苦戦必至!?
# アンリミテッドマーズモード

### 超絶性能のCPU

タイトル画面でボタン三つ同時押し＋スタートで選択できる「アンリミテッドマーズ」モード。特殊な性能を持つCPUキャラが登場し、その難度は通常のCPUとは比べ物にならないほど高くなっている。

家庭用で使用できたアンリミテッドキャラが立ちふさがる。ちなみに登場順は固定だ。

### オールクリアできるか!?　攻略の基本方針

このモードのCPUはあまりガードしないため、当てやすい技で一度捕まえて連続技でダウンを奪い、各種起き上がり行動に技を重ねて再度連続技を狙うのが基本。バックステップや無敵技を出してくることがあるので、それらにある程度対応できる、持続時間の長い技や無敵技を重ねよう。

例えばプラチナならマミサーキュラーで突撃し、画面端で連続技から空中エアペルシャへ。

着地後マミサーキュラーから再度連続技。マミサーキュラー締め→ドリームサリー重ねも有効。

●カルル対策補足：人形を連続で攻撃しているときは、カルル本体の立ちCや空中ダッシュに注意しよう。　●ハクメン対策補足：虚空陣 雪風は、当て身判定の持続時間が27フレームと非常に長いので要注意だ。
●ツバキ対策補足：遠距離からの審技・閃ク壱ノ撃を後方ジャンプで回避できれば、低空空中ダッシュで反撃に転じられる。

# 熱きタッグバトルが

## 鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

ド派手な演出やコンボで大人気の鉄拳シリーズ、その最新作となる『鉄拳タッグトーナメント2』の最新情報を大公開！　まだまだ全貌は明らかになっていないが、現時点で判明している登場キャラクターを紹介していこう！　また、ここでは紹介されていないレアキャラ使いの人たちもご安心を。『鉄拳6BR』で登場したキャラは、すべて使用可とのことだ。今から相棒となるキャラを模索しておくのもいいだろう！

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年夏予定
■使用基板：SYSTEM369



お嬢様は格闘系
**リリ**

悪魔ビーム
**デビル仁**

三島財閥当主
**風間 仁**

ビバ若返り薬
**三島 平八**

爺の髭は伊達じゃない
**三島 仁八**

浪花魂の古武術家
**風間 飛鳥**

おやじファイター
**ポール・フェニックス**

# また始まる!!



闘劇'10 FINALにて突如タイトルが発表され、会場内にどよめきを巻き起こした『鉄拳タッグトーナメント2』。あれから数カ月、いよいよその詳細が見えてきたぞ！　なんといっても目に付くのは、新キャラクターとなる謎の覆面女子レスラーのジェイシーの存在だろう。アーケード版では初のプレイアブルキャラとなる仁八にも注目だ。

今後キャラはどこまで増えるのか⁉　本作ならではのタッグ投げはどうなるのか⁉　さらには、前作の『鉄拳TT』で非常に熱かったタッグシステムを使ったコンボが本作ではどうなるのかと興味はつきない。本作はAOU2011に出展されるので、ショー会場へ最新情報をチェックしに行ってみよう！

アミューズメントエキスポ2011

# AOU2011出展決定!!

# 強力タッグで夢のゲームが実現!

# AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

アクアパッツァ



アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年春予定
■使用基板：TAITO TypeX²
■ネットワーク：NESiCAxLive

格ゲー業界に激震走る!!　大手美少女ゲームメーカーのアクアプラスが、『アルカナハート』シリーズでおなじみのエクサムと組み、アーケードに参戦! 今回はプレイヤーキャラクターとして判明している五人の紹介を中心にお届けしよう。　Text:ケンちゃん

## あの人気キャラクターたちが自由に動かせる!

美少女ゲームシーンで一時代を築いた『ToHeart』シリーズ、アニメ化もされた『うたわれるもの』、『ティアーズ・トゥ・ティアラ』など、数々の大人気恋愛美少女ゲームを発表してきたアクアプラス。そのキャラクターたちが、2D対戦格闘ゲームになって登場！　開発は『アルカナハート』シリーズを生み出したエクサムが担当しており、キャラクターの魅力はもちろん、ゲーム性にも期待大だ。

なお、画面の上部左右に原作のイラストが入っているが、実際には本作オリジナルのイラストが入る。状況に合わせて表情が変わるそうなので期待したい。また、原作の世界やキャラクターが反映された背景画面にも注目だ。

みんな大好きタマ姉の必殺プロレス技、"アイアンクロー"がここに完全再現！　その性能はやはりコマンド投げなのだろうか。

タマ姉は素手で戦うキャラの模様。背景にはタマ姉の弟や、シルファなど、『ToHeart2』のキャラクターたちが確認できる。

「本気にしたら　ヤケドするわよ♪」

ToHeart2 トゥハート
向坂(こうさか) 環(たまき)
CV:伊藤静

"タマ姉"と呼ばれるみんなの姉的存在。大人びた感じだが、まだイタズラっぽいところなど子供のような一面を残す。スポーツ、勉強、家事と苦手なものは無く、どれもトップレベル。

文芸部員らしく(?)本をかかえながらキックのような攻撃をする愛佳。本の重みで威力倍増中!?

## AQUAPLUS ヒストリー ～第1回～

ToHeart トゥハート

1999年発売の恋愛系ビジュアルノベル。高校へ通う主人公は、その学園に登場する個性あふれるヒロインたちと出会い、さまざまなストーリーがつむがれていく。発売後10年以上経過した現在でも未だ色あせない名作だ。

「はぁいみんな、注目注目」

ToHeart2 トゥハート
小牧(こまき) 愛佳(まなか)
CV:力丸乃りこ

クラスのみんなに、なぜか「いいんちょ」と呼ばれる学級副委員長。がんばり屋さんで、面倒見がいいが失敗も多い。文芸部員で、図書室によく出入りしている。

「魔王様の力、
思い知るがいい!」

アロウンが操る漆黒の剣がカルラに一閃。画面内に居る『Routes』の皐月、『うたわれるもの』のカミュの存在にも注目すべし!

ティアーズ・トゥ・ティアラ

## アロウン CV:大川透

永きにわたる眠りから目覚めた魔王。
伝説上の存在で魔王としてまつり上げられており、その漆黒の衣の奥に、多くの謎を秘めている。復活後は妻となるリアンノンたちと行動を共にする。

巨大な刀での強力な一撃は、地面を隆起させるほど。パワータイプのキャラクターになりそうだぞ。

「ちょうど退屈してたところなの。相手してくださらない?」

うたわれるもの

## カルラ CV:田中敦子

虎のような耳と尻尾が特徴のギリヤギナ族出身の女剣奴。
ひょうひょうとした性格で、何者にも縛られない。特注品の大刀を振り回す一流の戦士だが、同時に酒と風流を愛する生粋の自由人でもある。

「はわわ〜っ!
ど、どうしてこんなことに」

ToHeart トゥハート

## マルチ CV:堀江由衣

来栖川エレクトロニクスが開発した、最新型家庭用ロボットの試作型。人間に喜んでもらうのが大好きで、感情が高まると、ときどきオーバーヒートで倒れたりすることも……。

メイド型のアンドロイドらしくお掃除好きなマルチは、モップを武器に相手を攻撃する。

## 気になるゲームシステムは?

環、カルラのほか、『Routes』の皐月、『うたわれるもの』のカミュが戦闘に参加している画像が発覚!! 体力ゲージ下のキャラクターアイコンを見る限り、サポートアタック的なシステムと予測されるが――。

環＆皐月という作品を超えたコンビを見るに、サポートキャラクターなどとすると自由に選択が可能なのか？ ほかの登場キャラクターも気になるところだ。

## AOUエキスポ、タイトーブースに出展!

話題沸騰間違い無しの『AQUAPAZZA』が、AOU2011 アミューズメント・エキスポ、タイトーブースにて出展される。実際にプレイできるので、このムーブメントをいち早く体感できるチャンス! 一般公開日は2月19日(土)。幕張メッセに急行せよ!

P050に開発者インタビューを掲載! そちらも見逃すべからず!

グレフが放つ新作縦シュー

# 星霜鋼機 ストラニア

**星霜鋼機ストラニア**
■メーカー：グレフ
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■稼働日：2011年春予定
■使用基板：NESiCAxLive


※ゲーム画面は開発中のものです。

グレフが放つ新作タイトルは、世界観がハードSFのロボットシューティング！ AOU2011にもプレイヤブルで出展される予定なので、興味がある人は、一足先にプレイしに行ってみよう！

Text：げっつ☆先生

## 左右の手にそれぞれ武器を装備せよ!!

本作では自機の左右の手に任意の武器を装備することが可能となっている。これら両手の武器にストックを加えた計三つの武器を、武器チェンジボタンで切り替えながらゲームを進めていこう。装備可能となる武器はアイテムキャリアから得られるほか、特定の敵キャラを破壊して奪い取ることもできるぞ。地形や出現する敵キャラに合わせて使い分けていく必要があるため、プレイヤーによって遊び方が大きく変わる。武器によっては同じものを取っていくことでパワーアップするものもあるぞ。

ソードは二刀流にすることで、フィニッシュアタックを追加で出せるようになる。漢仕様の武器といえる。

**優・ベアトリクス・バレット**
三度の戦死を経験し、肉体の70%以上をレストア（培養細胞による蘇生）している鋼の精神力を持つ"ステラマキナ"の隊長兼エースパイロット。

## MAX発動O/Dで倍率をかけよ！

画面左上にあるO/D（オーバードーズ）ゲージは敵を破壊することによって上昇していき、MAX時にはO/Dの発動が可能となる。発動中は自機が無敵状態になるため緊急回避に使えるのはもちろん、得点に倍率がかかる稼ぎ要素にもなっているため、このO/Dを使いこなせるようになることが本作の醍醐味といえる。また、MAX時にショットを押さずに攻撃を受けると自動でO/Dが発動するぞ。

O/D発動中は無敵状態に加え得点にも倍率がかかる！ 武器の選択と発動タイミングをいかにパターンに組み込んでいくかで、ゲーム性も大きく変わるのだ!!

**冬馬 操一郎**
ストラニア軍特殊鋼機部隊"ステラマキナ"のパイロット。実戦経験は乏しいが、その実力から今回の作戦に抜擢された、若きパイロット。

**宇宙のすき間**
プレイヤーの機体にはアーマーと呼ばれる耐久値が存在し、これが敵からの攻撃などを受けて無くなってしまうとゲームオーバー。また、本作はXbox360のLive Arcadeでも発売されることが決定しているが、後に配信予定の新モードもアーケードで遊ぶことができる。遊び方はここで紹介していることを把握しておけば、まずは迷うことは無いだろう。あとは実際にプレイしてみて、自分で体験してみよう！

# 祝・攻略度100%達成! クロニクルモードの隠し要素をまとめて公開!?

# DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

ダライアスバースト アナザークロニクル

ダライアスバースト アナザークロニクル
- ■メーカー:タイトー
- ■ジャンル:横スクロールシューティング
- ■操作方法:1レバー+3ボタン(×4シート)
- ■発売日:2010年12月1日(稼働中)
- ■使用基板:TAITO TypeX2
- ■ネットワーク:NESYS

**年明け早々に全国累計で攻略度100%が達成されたクロニクルモード。それを祝して今月は隠し要素の公開に加え、システム周りの詳細な仕組みをまとめて解説していくぞ!**

## Secret Factor.1 エンターブレインの名を冠した星系が出現!!

拠点エリアを解放することで、段階的に選択可能な範囲が広がっていく星系群。それぞれ耳慣れない名称がつけられているが、これらをアナグラム変換すると地域名になるのを知っているプレイヤーは多いと思う。じつはその中に「エンターブレイン」の名を冠した星系があり、雑誌名や編集者などを文字ったエリア名称が存在!? もちろん本誌「アルカディア」をアナグラム変換したエリア名も存在するぞ!!

### ■基本的なアナグラムの解読方法

アナグラムとは文字遊びの一種で、文字の並びを入れ換えることで本来の意味(=固有名称)になる。

レベル3星系となるため、開放条件は少し厳しめ。60エリアの名称がすべて「エンターブレイン」に関連した名称となる。

LV.3星系群にエンターブレイン!?

## 暗号解読コンテスト開催!

情報解禁に合わせて「暗号解読コンテスト」の開催が決定! 「タンエーレブイン」星系・全60エリアのアナグラムを解いた正解者から抽選で3名様にレアな粗品(予定)を進呈するぞ!!

エリア名称は公式サイトでチェック可能! 応募は巻末の投稿欄を参考に『DBAC暗号解読コンテスト係』まで奮ってご応募ください。待ってマス!

公式サイトURL http://darius.jp/

**締め切りは3月30日!**

## 携帯からでも各種の情報をチェック!! 公式モバイルサイト

これまでPC版やスマートフォンのみ閲覧可能だった公式サイトだが、携帯対応のモバイルサイトがOPEN! 一部機能こそ制限されているが、どこからでも更新履歴などの最新情報を閲覧できるぞ!!

### ランキングから設置店舗まで

検索も可能なので、QRコードからアクセスして、お気に入りへ登録しよう!!

サービス自体は無料ですが、通信料金は別途利用者の負担となります。ご了承の上でお楽しみください。

## Secret Factor.2 往年の名機たちがクロニクル専用で復活!?

オリジナルモードでも使用可能な4タイプの自機に加えて、クロニクルモードの一部エリアでのみ使用可能な追加自機の存在が発覚!? いずれもシリーズ作品の自機が機体モチーフとなっており、VGMも該当作品からチョイスされた懐かしい楽曲が使用されている。

使用方法は簡単で該当する星系のエリアを選択&プレイするだけでOK! 自機タイプの選択時に隠し自機を選べるが、見た目はオリジンと同じ、機体名称だけが違うので要注意だ。

**該当エリアのプレイで隠し自機が選択可能!**

### 2nd Silver Hawk

該当エリア:クマイサ星系・マシンフエリア

『II』の自機をモチーフとした機体で、大型のナパーム弾&2WAYミサイル+バーストを相殺可能な8WAYレーザー、高速ボムを装備。

### GAIDEN Silver Hawk

該当エリア:ミトナ星系・タミエリア

『外伝』仕様の自機で、貫通ウェーブ&自弾+サーチショット、追尾ボムを装備。さらにゲージMAXでブラックホールボンバーを発射できる。

DBAC情報局 クロニクルモードの追加要素について:31星系・1347エリアの攻略度100%が達成されたクロニクルモードではあるが、公式サイトの星系図を見る限りでも公開されていない「Lv5~6」星系があるのは確実。その公開時期は不明だが、公式大会の概要も含め最新情報が入り次第、本誌でも取り上げる予定なので期待してほしい。

新兵お役立ちのシステムQ&Aコーナー

# パイロット訓練所

～中級編～

先月のバースト攻撃に引き続いて、今月はシステム関連の疑問をQ&A形式で一問一答！ 知って得する重要ポイントに絞って、詳しく解説していくぞ!!

## システム関連の疑問もコレで解消!

独自システムのバースト攻撃以外は、比較的シンプルなシステムを持った本作。とはいえ、シューティング慣れしていないと分かりづらい部分もあるため、知らないが故に難しいと感じてしまうケースも多い。ここではポイントを絞って、分かりづらい部分を解説しておくので、実際のプレイに役立てよう。

オリジナルモードに比べると、全体的な難易度も高めのクロニクルモード。とはいえ、共通するポイントも多いので、セオリーを覚えたら臆せず挑戦してみよう！

## Q1 ウェーブが消されちゃうんだけど?

これはグラトンズ系のボス戦などに見られるバリア効果で、具体的には「水色のエフェクトに包まれた対象はウェーブを無効化」してしまう。現時点ではグラトンズ原種&亜種とナイトフォッスルのみ、ウェーブ無効化のバリア効果が確認されている。とはいえ、無効化されるのはウェーブだけなので、ボムやバーストを使えば対象を破壊可能。ただし、クロニクルモードの装備固定ルールだと詰みに近い状況もありえるので、該当ボスの出現が分かっている場合はウェーブを選ばないこと。

### ウェーブを完全無効化!

小型ピラニアを包むエフェクトはウェーブ限定のバリア効果。

### 対処法❶:無効化されないバーストでまとめて消し飛ばす!

バーストなら影響を受けずにヒット可能。ゲージの残量には注意すべし。

### 対処法❷:ミサイルorレーザーでショットレベルを維持!!

あくまでも無効化されるのはウェーブのみ。ミサイルorレーザーならOK!

## Q2 ボス戦で消せない攻撃があるけど……バーストビームって万能じゃないの?

敵弾を消す手段として利用可能な性質を持つため、どうしてもオールマイティに捉えがちな各種バースト攻撃。だが、結論から言ってしまえば「ビームを打ち消す敵弾や、ビームと干渉しない敵弾」といったモノも本作には存在する。とはいえ、これらは一部の敵弾バリエーションに限られるため、その種類さえ覚えてさえしまえば問題無し。むしろ、それ以上に厄介なのが、多彩に変化する亜種ボスの攻撃バリエーション。見た目のバリエーションが似ているからと安心していると、思わぬ敵弾を撃ってくるケースがあるので過信は禁物！ 初見の亜種ボス戦では、バーストゲージが許す限り設置バーストをフル活用して、ミスしないように心掛けよう。

相殺可能なおなじみの赤弾も、クロニクルモードだと自機狙いの……に変化!? ……ていこう。

ボス名称が変われば敵弾の性質も変化!?

### 重要ポイント バースト相殺する敵弾の種類

バーストビームよりも優先順位が高く、干渉ポイントで止まってしまう敵機の攻撃は以下の2種類。いずれの場合もビームの強弱に関係なく、自機側のビームが撃ち負けて敵機側の攻撃が一方的に貫通してくる。唯一の例外となるのがバーストカウンター可能な赤色ビームで、カウンター成功時のみ互いに打ち消し合う相殺が可能。むろん、カウンター失敗時は一方的に撃ち負けるため、バリア効果のアームを装備した状態でないとミスになるので注意すること。

#### 全ゾーンのボス:ビーム系の各種攻撃(例外アリ)

色合いや太さに一切関係なく、敵側ビームの方が優秀。通常バーストでも一方的に撃ち負けるため回避するしかない。

#### エンシェントバラージなど:屈折レーザー(紫&青)

直線軌道で屈折しながら自機を狙ってくるタイプのレーザーも同様。バリエーションが多く判別しづらいので要注意!

### 重要ポイント バースト干渉しない特殊敵弾

ボス専用となる敵弾バリエーションの中には、バーストビームと一切干渉しない特殊な敵弾も存在する。これに該当するのが以下に挙げた2系統のボスで、それぞれバーストで消せない攻撃バリエーションを持つ。中でも厄介なのが、フラフラとして弾道を読みづらいステア系の浮游弾(黄)。若干、ランダム要素も絡む部分ではあるが、ボス本体のキャノピー前が比較的安全なため、撃ち込みを兼ねて本体ギリギリに張り付いてしまうのが定番ともなっている。

#### ブライトリーステア原種&亜種:浮游弾(黄)

原則的に浮游弾を消すことは不可能。爆裂弾を食らう危険性もあるが、ボス本体に張り付いてしまった方が安全だ。

#### マッシブウィップ原種:閃光弾&発光弾

マッシブウィップの干渉しない敵弾は2種類。回転軌道の閃光弾に加え、残像が残る発光弾も消せないので要注意だ。

**DBAC情報局** エンシェントバラージ原種&亜種のシールド効果:すでに体験済みのプレイヤーが大半だと思うが、エンシェントバラージが展開するシールドは一切の攻撃を無効化する効果を持っている。しかも、自機の攻撃を受け止めると3WAYビームを撃ち返すカウンター機能付きなので、ビームの死角に入ってやり過ごすのが定番。むろんシールドの内側に入れば、攻撃をカウンターされることは無い。

## Q3 ボスでバーストが途切れちゃう!?

ボス戦では敵弾相殺がゲージ回復の基本となるため、できるだけ多くの敵弾を巻き込む角度調整が必須事項。これがうまくできないと設置バーストの使用時間が短くなるため、結果的に余計な弾避けをしなければならなくなる。具体的な配置角度は各ボスの攻撃バリエーションによって異なるが、これまでも繰り返し説明した通りに「弾幕の射線軸に対して垂直配置」が基本。敵弾不足な場合はバースト切れも起こりやすいが、敵弾不足＝避けやすい弾幕でもあるため弾避けで苦労することも少ないハズ。また、同じ弾幕に対しても設置位置で回復効率が変わるケースも少なくないので、頻繁にバースト切れするなら位置取りを考え直してみよう。

**射線軸に垂直が基本!**

できるだけ敵弾を多く消せる位置へ垂直配置するのが定番だ。

**位置取りを研究すべし!**

## 重要ポイント 設置バーストによる時間効率

基本的にバーストゲージは敵機破壊や敵弾相殺でゲージ回復可能だが、だからといってボス戦で敵弾相殺を意識しすぎるのは考えモノ。弾消しはあくまでも「撃ち込み時間を稼ぐ」ための手段であり、それを優先してボス本体へのダメージ効率が低下しては意味無し。本体撃ち込みでもゲージ消費を多少抑えられるので、設置バーストを使う際は本体に掠らせるような角度調整が理想的。ボス本体の動きと敵弾の発射位置に注意し、ビームの角度を変えていこう。

**敵弾のみを弾消しした場合** ゲージ回収効率:低～高

敵弾を効率よく消せる半面、本体撃ち込みが疎かになるため時間効率が低下。ゲージ回復も弾幕依存になりやすい。

**弾消し＋撃ち込みした場合** ゲージ回収効率:中～高

敵弾を撃ち漏らしやすくなるが、本体撃ち込みは効率アップ! 撃ち込み回復で弾幕が薄くても継続しやすい。

## Q4 エリア選択から戻れるってホント?

結論からいえば、作戦エリアの選択画面から星系レベルの選択画面に戻ることは可能。すでに知っているプレイヤーも多いと思うが、方向転換ボタンを押すことでエリア選択をキャンセルできる。その他の入力操作に関しては、選択画面別の操作リストにまとめた通り。99秒の選択時間をギリギリまで使って、内容をチェックして遊びたいエリアを決めよう。

| 星系レベル選択画面 | |
|---|---|
| 入力操作 | 操作内容 |
| レバー↑↓ | 星系レベル0～4を選択 |
| レバー←→ | 該当レベルの星系を選択 |
| 各種ボタン | 作戦エリア選択へ移行 |

| 作戦エリア選択画面 | |
|---|---|
| 入力操作 | 操作内容 |
| レバー↑↓ | 選択カーソルを上下移動 |
| レバー←→ | 選択カーソルを左右移動 |
| 方向転換 | 星系レベル選択へ戻る |
| その他 | 機体タイプ選択へ移行 |

**星系レベル選択画面**

上下入力で星系レベル、左右入力で該当レベルの星系を選択。

**作戦エリア選択画面**

地続きでないエリアは、隣接エリアを解放して回り込むこと。

## Q5 ボスの耐久力ってどう見分ける?

各ゾーン＆エリアのボスに関しては、それぞれ耐久力が設定されているのは周知の事実。クロニクルモードの亜種も基本的にオリジナルモードに準拠しているようで、後半ゾーンに登場するボスほど耐久値も高く設定されている。これらの詳細な数値を目にすることはできないが、どの程度のダメージを与えたかであれば以下に挙げた二つのポイントから判別可能。バーストカウンター前の撃ち込み調整などに活用できる。なお、いずれのモードでもマルチプレイの場合は、参加プレイヤー数に応じてボスの耐久力がアップ! まったく同じ形状のボスであっても、シングルプレイよりボス戦が長丁場になるので注意すること。

**内部パーツの変色➡**

外装パーツで保護された内部パーツが、ダメージ量に応じて銀色→赤色へと変化。外装パーツが多い場合、色合いの変化を見分けるのが困難。ちなみに自爆した場合は内部パーツが真っ赤に染まるぞ!

**⬅エフェクトの出現頻度**

意外と気付かないプレイヤーも多いが、内部パーツの変色後に一定ダメージでスパーク状のエフェクトが発生! 残り耐久力1／3でエフェクトが出現して、1／5を切ると出現頻度が大幅にアップする。

## Q6 クリアボーナスで入るスコアって?

敵機を破壊した際の得点とは別に、各ゾーン＆エリアをクリアした際にスコアへ加算されるクリアボーナス項目は全部で3種類(下記リスト参照)。これらの中でもっとも大きなウェイトを占めるのが2番目のタイムボーナスで、ボス戦の残り時間に応じて1秒ごとに3万点が加算される。これだけを聞いてもピンとこないかも知れないが、単純計算で破壊可能パーツ1個分に相当。仮にスコアレート×16倍でパーツを破壊した場合、通常バースト(×4倍)であれば64秒分、カウンターバースト(×6倍)だと96秒分になる計算。破壊可能パーツが無いボスはもちろんだが、場合によってはパーツを無視した方が合計スコアは高くなるケースも考えられる。

クリアボーナスは3種類あって、アームボーナスとタイムボーナスはゾーン＆エリアのクリア毎に加算される。ノーミスボーナスはオールクリア時のみで、アーム装備中の被弾はミスにカウントされない。

**スコアボーナス**

- アームボーナス：残っているアームの枚数×3,000Pts.
- タイムボーナス：ボス戦の残り時間(1秒)×30,000Pts.
- ノーミスボーナス：ミス無しクリア時に10,000,000Pts.

**DBAC情報局** マルチプレイ時の自機判別法:自機のカラーリングはプレイするシートによって違うため、自機カラーが判別の基本。それでもボス戦などの混戦時になると見失いやすく、同じ方向へ動こうモノなら混乱必至! こういった場面で役立ってくれるのが、一瞬だけ通常バーストを撃つ判別法。これであれば、例え自機が密集した混戦状態でも一発で自機の位置を確認できるのでぜひお試しあれ!

## コラボレーション企画紹介第2弾＆スペシャルインタビュー掲載！

# ミュージックガンガン！2

MUSIC GUNGUN! 2

**コラボ企画発表に加え、今回はコンポーザーとディレクターへの突撃取材が実現！読めば曲と譜面が100倍面白くなる!?**



ミュージックガンガン!2
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：音シュー
- ■操作方法：ガンコントローラー
- ■発売日：稼働中（2011年1月27日）
- ■使用基板：TAITO TypeX2

## 『ミューガン2』のキャラが『サイバーダイバー』で大暴れ!?

### feat. サイバーダイバー



アーケードで好評稼働中の新世代FPS（ファーストパーソンシューティング）ゲーム『サイバーダイバー』に、『ミューガン2』がコラボレーション！　数々のコラボアイ[illegible]ックで、本作のポップなキャラクターが激しく自己主張するぞ。こちらでも銃を片手に、ステージ狭しとガンガン撃ちまくれ!!　さらに、『ミューガン2』では、『サイバーダイバー』のメインテーマ曲「Hello World」を収録しているのでこちらも要チェック！

**シアンとマセンタが登場!?**

主人公二人のほか、音モンスターの被り物アクセサリーも登場。このインパクト、目立ちたい人には問答無用でオススメだ！

**あの歌姫のアイテムも！**

前作でミューズ星に降臨した歌姫・初音ミク嬢のアイテムも登場！



**学校がすごいことに!?**

**カットインがサイバーダイバーver.に!?**

『ミューガン2』、『サイバーダイバー』ともに、魅力的なコラボが実現！　ぜひプレイしてほしい!!

**詳しくはタイトーのミュージックガンガン！公式HPでチェック！**

ミュージックガンガン！2　検索

## まさかのガン（眼）つながり!? ウワサの最新作主題歌を収録！

### feat. ぎゃる☆がん

GALGUN



先日、Xbox360で待望の発売を迎えた3D眼（ガン）シューティングゲーム『ぎゃる☆がん』から、両作品ともにガンシューティング要素を持つつながりということで、ヒロイン四人の声優が結成したユニット・ZQN☆（ズキュ～ン）が歌うオープニングテーマ「ときめき☆メリーゴーランド」を『ミューガン2』で堂々収録!!　『ミューガン2』の豪華音響設備でこの曲をたん能すれば、『ぎゃる☆がん』各ヒロインの攻略へのモチベーションも否応なしに高まること間違いなしだ！

こちらは『ぎゃる☆がん』の画面写真。銃ではなく眼（がん）、すなわち視線で撃ち抜いて女の子をメロメロにする作品だ！

**『ミューガン2』でもドキドキ!?**

曲のかわいらしさはもちろん、原作のドキドキ感も譜面で再現！　サブボタンを押すと、なんとあのセリフも聞けちゃう!?

**コラボタイトル概要解説**

サイバーダイバー:タイトーの全国通信対戦が可能な、大型筐体FPSゲーム。アーケード用に洗練された操作系統と、FPSの常識を塗り替えるキャラの性能や特性、ド派手な逆転技が魅力。
ぎゃる☆がん:アルケミストが放つ眼(ガン)シューティングゲーム。一日限定超モテ男になった主人公が、殺到する女子を目線でメロメロにして突破し、意中のヒロインへの告白を目指す！

あの楽曲と譜面の完成までに、どんな行程が!?
サウンドディレクター×アーティスト

# コラボインタビュー

**Sampling Masters MEGA**

Profile

## 知っていれば楽しさ倍増!?「Crowded space」と譜面の秘密

——本作でオリジナル曲「Crowded space」をご提供いただいたSampling Masters MEGA（以下MEGA）さんですが、まずは今回、COSIOさんからMEGAさんに楽曲のオファーを出された経緯をお聞かせください。

**COSIO**　前作の「増加版」では、アーケードゲーマーの方々にかなり遊んでいただいていたんですよ。そこでその方々にぜひオリジナル曲でも遊んでいただきたいと思い、もっとも訴えかけられるアーティストさんとはだれか、ということで、MEGAさんにお願いするのが一番だろうと考えました。

——その楽曲「Crowded space」ですが、どのようなテーマで作曲なさったのでしょうか？

**MEGA**　最初資料を見せていただいた時には「かわいいイメージなのかな？」と思ったんですが、気にしなくていい、とお話をいただきまして（笑）。では激しくダンサブルな曲にしようかな、と。

**COSIO**　曲の前半部分では各小節ごとのブレイク（曲の切れ目）がそれぞれ違っていて、これはとてもゲーム的だなぁと感じたのですが……。

**MEGA**　そこは作曲するたび、ほかの小節と同じにするか、どうしようかと悩む要素ですね。あと、ここでプレイヤーさんを引っ掛けてやれ！　というイジワルな部分でもあります（笑）。

**COSIO**　あと、後半のリフに80年代～90年代シューティングゲームのVGMっぽい雰囲気を感じたのですがそこは意識されたのですか？

**MEGA**　そこはシューティングゲームではなく、ニュースタイル・ガバ（ハードコアテクノジャンルの一派）だと基本になっている部分なんですよ。普通のリフからこのリフに移ると、テンポがいきなり落ちるかのような面白い錯覚が出るんです。

——では、そうして曲が完成したところにゲーム上の譜面を入れるわけですが、『ミューガン2』の譜面で気を付けている点などはありますか？

**COSIO**　『ミューガン2』の譜面には「どのタイミングでアクションを起こすか」と「どの場所で撃つか」というフェイズがあり、制作の際にはこの二つの担当者を分けているんです。

　まずはタイミング部分ですが、普通に作ると最終的な譜面は想定よりも難しくなります。なので「このレベルのわりには簡単」くらいの感じで作っていますね。また、同じリフ（主旋律）の繰り返しがあるときは一回目はメロディ、二回目はバッキングなど単調にならないように工夫しています。

——「どの場所で撃つか」という配置のフェイズについては？

**COSIO**　まず一番に心掛けるのは「分かりやすい配置」ですね。さらに画面の広さを生かして、音モンスターを撃たれても消さずに残すお絵描き要素など、遊び心の演出にも力を入れています。

——今回のMEGAさんの楽曲については、特に譜面で意識した点などはありましたか？

**COSIO**　MEGAさんの曲はさすが音ゲーのツボを心得ているといいますか、多分ここはこんな譜面にしてほしいのでは？　というポイントが曲からにじみ出ていまして、それに沿って作っていく感じで、譜面作成で悩むことはなかったですね。ありがとうございます（笑）。

**MEGA**　いえいえ（笑）。

## 今後もコラボに期待大！ゲーマーよ、やり込んで待て！

——今回のMEGAさんの楽曲については、特に譜面で意識した点などはありましたか？

**MEGA**　ちょっと初挑戦では難しかったですけど（笑）、こうして広く平面上にオブジェクトが配置される方式は、かなりやり込み度が高いですよね。さらに『ミューガン2』だと銃という操作方法で、プレイヤーの操作の自由度もかなり高いですし。

**COSIO**　ちなみに難度は高めですが、これはMEGAさんの曲をプレイしてくださるのはやり込み派ゲーマー層と想定しましたので、簡単にしてしまうと「ヌルい」と言われてしまうかな、と（笑）。

——今後さらに実現してみたいコラボ企画などとはありますか？

**COSIO**　今回はアーティストさんとのコラボと他社さんのゲームとのコラボという二つの軸がありますが、後者については今後より広げて、一緒に業界を盛り上げられればと考えています。

　アーティストさんとのコラボでいえば「この人がゲーム音楽を作ったらどうなる？」といった、ゲーム音楽からは想像がつかない方にお願いできたら面白そうですね。

——期待しております！　では最後に、読者の皆さんへ一言ずついただけますでしょうか。

**MEGA**　何回も遊んで慣れていくことで楽しんで撃てるようになると、非常に面白いゲームだと思います。ちょっとカッコつけて撃てちゃうくらいまで（笑）、ぜひやり込んで楽しんでみてください。

**COSIO**　今回はゲーマーである皆さんがプレイしやすいようにオールドゲームの曲もNORMAL譜面から用意しておりますが、そうした皆さんにはもちろん、目標として「Crowded space」のVERY HARDクリアを目指していただければと！

——本日はお忙しい中、ありがとうございました！

**COSIO（ZUNTATA）**

Profile

**こんな譜面にしてほしいのでは？と、曲からにじみ出ていました。**

**コラボインタビューおまけ情報**

本文でも少し触れているが、今回のインタビューを開始する前にはMEGA氏ご自身に、「Crowded space」を遊んでいただいた。さらにその後、COSIO氏が同曲をVERY HARDでプレイしてくれたが、COSIO氏ですらクリアがきわどい、歯ごたえある譜面になっていたぞ。読者の皆さんにもインタビューの内容を胸に、「ここが話にあったポイントか!」とぜひ体感してみてほしい!

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

# ネオジオランド

SNKプレイモアの新情報を、熱いうちにたたきまくってお届けする当コーナー。今月は今一番熱いコンテンツ・『NEOGEO Station』の魅力を、あの熱い男が体験レポートします!

## 声優 市来光弘の挑戦 やるぜNGS!!

あの男が帰ってきた!!

『闘劇 '10』で自ら参戦した激闘のリポートを届けてくれた声優・市来光弘氏。そんな氏に12月から配信開始となった『NEOGEO Station』の10タイトルのうち、『KOF '94』を含む格ゲー4タイトルを遊んで魅力を伝えてもらったぞ!

この男、本気です!

取材当日、編集者が何も言わずとも自らNEOGEO20周年記念パーカーを持参してくれた市来氏。この情熱、どこまで突き抜けるというのか!?

VS. NEOGEO Station

**市来光弘プロフィール**

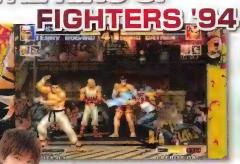
1982年1月10日生まれ、マウスプロモーション所属。声優業界きっての『KOF』ファンで、その実力も大会で実証済み。『フリージング』(アオイ=カズヤ役)、『お兄ちゃんのことなんか全然好きじゃないんだからねっ!!』(黒崎大吾役)などといったアニメ作品やラジオなどで、幅広く活躍中!

### 『NGS』格ゲー4本に市来、挑戦!

ちょっと久しぶりに、**どうも! 僕です!!** 『闘劇'10』参戦リポートに引き続き、またアルカディアに帰ってまいりました! でも今回は大会リポートじゃなくて、昨年の12月からサービスが始まった『NEOGEO Station』のゲームをこのPSPで体験してくれ、って話だとか。

『KOF '94』はもちろん、愛用のテリーやリョウの初出タイトルもあるみたいで、張り切ってリポートしたいと思いますっ!!

## THE KING OF FIGHTERS '94

注目! ピヨリコンボ!?

強→強→闇払いでピヨリ成立。このシビアさで6人で3on3とかできたら、絶対盛り上がりますよ!

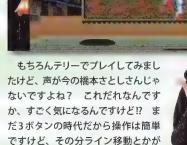
まずは僕の魂の原点・『KOF '94』から! コントローラーだと同時押しがボタン配置のせいで厳しいですけど、設定変更でLRボタンに登録すれば即解決! コマンドも十字キーで問題なくイケました! 初代とはいえグラフィックもしっかりしてて、京とかもうこの頃からずっとカッコイイですよね。ルガールはハメで!(笑)

グラフィックの進化を感じる度 ★★★★☆

## 餓狼伝説

もちろんテリーでプレイしてみましたけど、声が今の橋本さとしさんじゃないですよね? これだれなんですか、すごく気になるんですけど!? まだ3ボタンの時代だから操作は簡単ですけど、その分ライン移動とかが逆に斬新に感じますよね。幕間のギース様もとても偉そうで、さすがカリスマです!

声優不明度 測定不能

注目! 減りすぎ!

ライジングタックル単発で、相手の体力が1/5強～1/4弱くらい減ってビックリ! これ、超必!?

# 龍虎の拳

CPUがすごく先読みしてきます。ジャックですらジャンプを即落としてきたり、適度な挑発まで!?

下駄バイク度 ★★★★★

とにかくキャラがデカイ！ そして暫烈拳の「カーン！」って音が良すぎて使わざるを得ない!! 三角跳びがあったり、今の『KOF』プレイヤーも間違いなくビックリ……って、CPUがなんか強いっ!?

# サムライスピリッツ

怒り爆発中は大斬りを狙うのが男！ CPU相手でも、ガードされると確反ですけどね！

注目!

怒り爆発!

強斬りそう快度 ★★★★★

本格的スタートは『真サム』からなので、初代はすごく新鮮です！ 大斬りはもちろん、必殺技で一本！ って時の気持ちよさは格別ですね。……CPUが強くて、出しやすいシャルのパワーグラデーションでゴリ押ししたのはヒミツですよ!?

## 市来光弘的 今回の4タイトル総括！

今回は4タイトルの中では一番新しい『KOF '94』からプレイしたというのもありますけど、最近の格ゲーの方がずっとシステムが複雑なはずなのに、とにかくCPUと戦ってみても「難しい！」と思いました！ だけど振り返ってみると、昔のゲームってみんなこんな感じで、そしてそこが面白くてずっと遊んでたんですよね！ 今やってみても、ついつい熱くなっちゃいますし。というか昔の僕、よくこんな難しいゲームをずっとやってたもんですよ(汗)。

それにグラフィックや、今も活躍しているテリーやリョウあたりの人気キャラの、今との違いの差にも驚かされます！ 今と昔でキャラを見比べられるとか、歴史が長いNEOGEO作品ならではの楽しみですよ！ もっとマニアックな格ゲーも、今後ぜひ出してほしい！

## 今回紹介した4タイトルの各スペック

●THE KING OF FIGHTERS '94:
ジャンル　対戦格闘　価格／PSP版700円、PS3版900円
NEOGEO版発売年月日／1994年10月1日

●餓狼伝説:
ジャンル　対戦格闘　価格／PSP版700円、PS3版900円
NEOGEO版発売年月日　1991年12月20日

●龍虎の拳:
ジャンル／対戦格闘　価格／PSP版700円、PS3版900円
NEOGEO版発売年月日／1992年12月11日

●サムライスピリッツ:
ジャンル／対戦格闘　価格／PSP版700円、PS3版900円
NEOGEO版発売年月日／1993年8月11日

## 『NGS』ソフトのダウンロード方法は?

『NGS』の各ソフトは、ダウンロード専売。クレジットカードかコンビニで買えるプレイステーションストアのポイントを用意して、無線LANやインターネット、大型販売店の通信スポットなどから入手だ！ 詳細などは、公式HPにて。

公式HP:
http://game.snkplaymore.co.jp/neogeostation/

## あのキャラがかわいくなった!? 『KOF』初のディフォルメ立体!

『KOF XIII』のキャラが、なんと3頭身のフィギュアに！ 単価もお手ごろなので、ぜひお気に入りチームをそろえてほしい。

**製品概要**
**商品名:ザ・キング・オブ・ファイターズXIII コレクションフィギュア**
**価格:1個680円(税抜)　発売元:株式会社セブンツー**
**全国ホビーショップなど各店舗で好評発売中**

広報さんが聞いたり語ったり 第22回

# yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。2011年もお仕事がんばります! 今月はアプリの新着情報が二つありますよ。

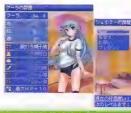
みなさま、遅ればせながら……あけましておめでとうございます。最近何だかyuzukoのつぶやきコーナーになりつつありますが、しっかり告知はさせていただきますね！

新年に入り、アプリの配信を実施させて頂いておりまして——1月6日よりEZweb対応『SNKギャルズアイランド ビューティーダンジョン 美々っときました!』を配信開始！ おなじみ"KOF"ギャルズの部屋もチェックしていただきたいですね(auユーザーの方々、お待たせしました!)。

それから、1月17日よりiPhone/iPod touch『メタルスラッグ タッチ』バージョンアップ配信開始です！ こちらは期間限定のスペシャルプライスで配信中なんですよ。

このバージョンアップでは、ゲームパッドと同じ感覚で操作できる「フィックスドパッド」と「フレキシブルパッド」を新たに追加しているんです。お手頃で手軽に遊べるので、まだの方はどうぞお試しくださいね!

来月は新作ゲームソフトのお話もできそうです。お楽しみに！ 寒い日々が続きますが、まだまだこれから。頑張りましょう!!

本年もどうぞよろしくお願い致します。

フィナーレへカウントダウン!

# NEOGEO FAN CLUB

SNKプレイモアのメンバーと共にお祝いしてきた当コーナーも次号でフィナーレ。
投稿募集は終了してますが、届いた投稿イラストのイキオイはとまりません!

## SNKプレイモア賞

（愛知県　バクレツ丸さん）
干支にちなんだウサギが可愛い！ 狂死郎の笑顔もいいし、手のひらの耳塗装が芸コマです。（ネオジオ博士）

（東京都　大沼ヨシザネさん）
「レイジ」から、ムラカミさんです。アニーと書かないと、わかりませんね。博士的倫理ではこのくらいオッケーどころかウェルカムです（笑）。（ネオジオ博士）

（福岡県　皐月トミィさん）
いつも月華をプレイして頂いているようで、ありがとうございます。刹那の狼狽ぶりがまた笑えますね。私もモフモフしたいです！（yuzuko）

（静岡県　はふたえメロンさん）
涼やかなブルートーンでまとまっていて素敵ですね。クールなお兄さんのイメージにピッタリです！（おぐら）

## バレンタインヒーローズ JET

甘味は万人に笑顔を与える。世界と時代を超えて届け、NEOGEOが放つハッピーバレンタイン!

（福岡県　赤松セリさん）
ワーヒーキャラのバレンタイン じつに愛らしくてホンワカした気持ちになります。ラスプーチンかかわいいのかすごい！（笑）（おぐら）

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
やっぱりナコルルは人気が高いですね！ 落ち着いた感じがとても素敵です。（yuzuko）

（宮城県　リッチー・ロート君）
富士山、波濤、そしてカジキ！ 覇王丸はこの豪快さが身上ですね～。波しぶきの音が聞こえてくるようです。（おぐら）

## 次号、NEOGEO 20thは感動のフィナーレ!!

## エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

### 三戦目　冬は祭りだレバーで攻撃!

エコール全面協力の元、公式ランバト「ハイドラGP」ほか最新情報をお届けする本コーナー。三回目は2月に開催される冬祭り2011に注目だ。大会だけでなく新作格ゲーの発表もあるこのイベント、期待するべし!

## エコール公式ランキングバトル、開催中!

# HYDRA GP（ハイドラGP）

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

昨年11月より幕を開けた、エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」。

大会は11月と12月で60試合以上が開催され、2011年も1月から続々と大会予定が組まれている。中には海の向こうからの参加も……!?

今回もハイドラGPの近況をピックアップして紹介だッ!

### 韓国エリア、電撃参戦!!

メルブラで日本語を覚えたという「韓国CL」選手からの熱烈ラブコールを受けて、韓国もハイドラGPに正式参戦が決定ッ!

すでに20人以上の選手がハイドラGPに登録しており、1月29日には初の海外での協賛大会が韓国ソウル市で行われる。

「ハイドラ冬祭り」に遊びに来る選手がいるかも!?

### 関東エリア

前回こう着状態が続いていると伝えた関東エリアだが、ここに来て「はれ」選手（下写真）が4大会優勝をはじめ怒とうの躍進を見せて、50ポイント超のポイントを獲得ッ! 2位以下を大きく突き放すこの状況は、何かが起こる前触れか……!?

関東エリアは冬祭りのポイント3倍で、一気に逆転も可能だッ!

### 近畿エリア

関西ランバトのメッカ、京都の「a-cho」がハイドラGPに正式参加ッ! メルブラでは過去に250人規模の大会を開催した実績もある店舗が参加したことで、近畿エリアは激動の時を迎えるッ!

写真はRd.68を制した、左から「こうさん」選手と「ユウ」選手。そして手前は決勝で敗れた、闘劇優勝者「GO1」選手。ハイドラGP公式ページのハイパープレイヤー列伝で、「GO1」選手にペット扱いされた「こうさん」。逆襲の始まりか!?

メルブラが盛り上がっていて、賞状のクオカを郵送できて、大会結果を日本語で送ってもらえるのなら、アメリカでも中国でもタイでもドバイでも受けて立つッ! これからもハイドラGPは、来るもの拒まずでガンガン飛ばして行くぜーッ!

### 新作の発表も!?　"ハイドラGP冬祭り2011"開催!

来る2月6日、ハイドラGP特別大会「ハイドラGP冬祭り2011」を開催いたします。

これは、関東地区ランバトのメルブラ選手権特別大会として、優勝ポイントが通常の3倍である30ポイント。一気にゲットできる大会です。

表彰式には、エコール社長のプレジデント真鍋がプレゼンターとして登場します。

また、大会終了後には、フランスパンとエコールが協力して製作中の新作格闘ゲームについて、発表イベントを実施します。

メルティブラッドに続く、完全新作の発表会です。大会に参加しない方も発表イベントには参加できます。歴史的瞬間を見逃さないよう、当日は秋葉原にお集まりください!

■場所:クラブセガ秋葉原 新館　東京都千代田区外神田一丁目11番11号 外神田1丁目ビルディング
※クラブセガ秋葉原(旧館)から北50メートルにある新館です。お間違え無く。
■日時:2月6日(日)　■エントリー受付:12時30分まで
■大会開始:13時～15時　■表彰式および、新プロジェクト発表イベント:15時30分～
※時間は変更される可能性があります。ハイドラGPのHP(http://hydragp.info/)にてご確認ください。

### カムカム　クルムシ二等兵 3

エコールソフトウェア代表取締役
### プレジデント真鍋より

今月はネタが多いよ!
2月6日、秋葉原で待ってるぜ。
見なきゃ損だよ。

### エコールスタッフが行く!! コミックマーケット79道中記

今回は東京ビッグサイトまで、30年の歴史を持つ巨大同人誌即売会、コミックマーケットに行ってきたぜ。

会場内は人人人の荒波と熱気に包まれていて、好奇心旺盛なエコールスタッフも、初めてのコミケに圧倒!

企業ブースの周辺には、寒空の下、訓練された傭兵のように毅然と並んでいる若者たちが居て、礼儀と秩序を重んじる日本人の魂を見た。

# EXAMU-EXTRA! Vol.21

エクサム エクストラ！

家庭用『アルカナ3』の発売に続き、新作『アクアパッツァ』が発表され、本コーナーも活気付いてきました。今回は開発者インタビューをお届けします！

## 開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

つかさ 家庭用アルカナハート3の発売です!! アーケード版と同じくらい、家庭用も一緒に遊んでくださいね！

## 夢のコラボ作品の制作現場を直撃！

# AQUAPAZZA（アクアパッツァ） AQUAPLUS DREAM MATCH 開発者インタビュー

©2011 AQUAPLUS

**大手美少女ゲームメーカー「アクアプラス」とのコラボレーションで生まれた本作。今回は正式発表を記念し、両社の開発スタッフ様にいろいろとお話をうかがいました！**

**■株式会社アクアプラス**
**ディレクター　鷲見 努（わしみつとむ）**
『うたわれるもの』、『ToHeart2』などのディレクター担当。
「最近は、トシのせいもあって格ゲーの勝率は低いです……。若い人にはカテマセン」

**■株式会社エクサム**
**ディレクター　林 和磨（はやしかずま）**
『アルカナハート3』のディレクター。『アクアパッツァ』では開発ディレクターを務める。
「やっぱ女の子いっぱいのゲームは作っていて楽しいなぁ、と思う今日このごろ」

――本作の企画、制作に至った経緯をお教えください。

**鷲見**　まず単純にキャラクターゲームとして、自分の好きなキャラクターたちが走る、飛ぶ、アクションをするという意味でも、アクションゲーム系のジャンルはやってみたいものでした。やはり、自分の思い通りにキャラクターを動かすことができるのは楽しいですよね。その中でも格闘ゲームは、動きの多彩さや、アニメチックな動き・演出を入れられる面からもいいと思いました。後、私が個人的に格闘ゲームが好きだったというのもあります（笑）。昔は結構やり込みましたね。

――現在の開発進捗状況はいかがでしょうか？

**林**　2月18～19日のアミューズメント・エキスポで遊んでもらえるように現在鋭意制作中です。間に合うかなぁ、間に合うといいなぁ……。いやいや間に合わせますとも！

――本作の見どころはどんなところでしょうか？

**鷲見**　アクアプラスのキャラクターたちが登場する、お祭り的なゲームになっていると思います。必殺技などでは、アニメーションでの各種演出が入っています。かなり大きく動くので迫力ありますよ。また、原作ままの豪華声優陣に声をあててもらっているので、やはりキャラクターたちが生き生きしていてとてもいい感じだと思います。

――どんなゲーム性になるのでしょうか？

**林**　アクアプラスファンの年齢層は幅広いとうかがっていましたので、多くの方に遊んでもらえるようにシンプルな作りになっています。昔の格ゲーは結構遊んでいたんだけど最近のものはややこしくて敬遠気味、という方でもすんなりプレイしてもらえると思いますよ。また、今回も簡単操作で楽しく遊んでもらえるシンプルモードを用意しましたので、格ゲーは苦手で難しいコマンドはちょっと……、という方もぜひ遊んでみてもらいたいですね。

――最後に、読者の方々に一言お願いします！

**鷲見**　最初の発表から大変長らくお待たせいたしました。あまりアーケードゲームをされない方も、この機会にちょっと足を運んでいただいて、気軽に楽しんでもらえたらと思います。

**林**　先ほど、シンプルなゲーム性のお話をしましたが、もちろんバリバリの格闘ゲーマーにも楽しんでもらえる仕組みも用意しています。長く楽しんでもらえるようNESICA×LIVEにも対応を予定していますのでご期待ください。アクアプラス×エクサムが贈る夢のコラボレーションタイトル『アクアパッツァ』、応援よろしくお願いします！

◀アロウンvs.カルラ。原作では高い戦闘力を持つ二人だけに、迫力のある闘いとなりそうだ。

▶こちらは一転して、マルチvs.愛佳という非戦闘員（?）同士の闘い。原作のキャラクター性がどう反映されるのかが楽しみ。

## アルカナハートモバイル更新情報！

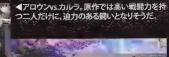
『アルカナハート』公式モバイルサイト『アルカナハートモバイル』では、カードバトル『カード・オブ・グローリー』を配信中。現在は23人全員が使用でき、キャラクターごとにオリジナルのシナリオが用意されているので、家庭用『アルカナ3』で興味を持った方は、ぜひチェックしてみてほしい。

ゲーム中にはスタンプラリーなどのオマケ要素も用意されている。

現在は参加しやすいようにリニューアルされている。参加してレアカードをげっと使用！

イラストカレンダーを毎月配信中。今月は春日四姉妹のバレンタインデーイラストです。



「アクアパッツァ」の詳しい情報はP038の紹介記事をチェック！

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第二十一回

# ASW風林火山

PSP版の発表に続き、3DSへの電撃参戦も判明した『BBCSⅡ』。今月はその携帯ハード版を中心にお届けするぞ。

## 『BBCSⅡ』、PSPと3DSで発売！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル
■発売日：2011年春予定
■価格：4,980円（税込：5,229円）
■対応ハード：プレイステーションポータブル／ニンテンドー3DS

現在アーケードで好評稼働中の『BBCSⅡ』が、携帯ハード2機種で2011年春に発売！　キャラクターや性能はアーケード版に準拠しており、ミュー、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナも使用可能。家庭用では定番のトレーニングモードはもちろん用意されており、通信対戦にも対応しているぞ。これで練習してアーケードに挑戦しよう！

### 全18キャラクターが使用可能！

新キャラクターのプラチナももちろん登場。だれにも邪魔されず、思う存分動かせるぞ。

ココノエとレリウスの因縁を描いた「第七機関編」など、新規のストーリーにも注目だ。

### オリジナルのストーリーも！

## 新モード“ABYSS”ほか各種モードも充実！

家庭用ならではのさまざまなゲームモードは本作でも健在で、特に「ギャラリー」モードは、設定資料や新規描き下ろしイラストが追加され大幅にグレードアップ！

また、一人でやり込めるオリジナルのモードとして、「ABYSS」モードが追加。サバイバル方式のダンジョンRPG仕様とのことだ。

▲「ABYSS」にはさまざまなアイテムが登場。キャラクターを強化し、より深い階層を目指せ！

▼用意された課題をクリアしていく「チャレンジ」モード。『BBCSⅡ』に合わせて調整されている。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

### だってリスだし

有馬七助

ゲーセンの熱気をデータとともにお届け！

## PLAYER'S GUILD 出張版

『BBCSⅡ』のネットワークシステムと連動した公式サイト「BBCSⅡ PLAYER'S GUILD」（http://bbcs2.net/）。ここではその出張版として、ランキング情報ほか全国ゲームセンターの激闘の様子をお伝えしていくぞ。今回はまず、基本となるランキングポイントのPSR上位（1月12日現在）をご紹介。闘劇'10の上位入賞プレイヤーもちらほら見られ、今後の動向が楽しみだ。

| 順位 | プレイヤー名 | キャラ | PSR |
|---|---|---|---|
| 1位 | つじかわ | マコト | 260 |
| 2位 | テツヲ（笑） | ジン | 260 |
| 3位 | 聖 誉 | ジン | 253 |
| 4位 | のちゃん | ライチ | 252 |
| 5位 | 飯坂大倫 | ラムダ | 251 |
| 6位 | なんでなんで@マスヤマイレブン | ノエル | 251 |
| 7位 | ゲキワ | バング | 247 |
| 8位 | シゲ@karumina | ライチ | 247 |
| 9位 | いとう | カルル | 246 |
| 10位 | 肉人形 | ノエル | 245 |
| 11位 | ごろ@愛生ネシカでモチベup | マコト | 244 |
| 12位 | 坂本竜馬 | タオカカ | 244 |
| 13位 | さっつお | タオカカ | 244 |
| 14位 | サトシ@放浪息子(22、無職) | ジン | 非公開 |
| 15位 | レキ | ラグナ | 240 |

今回は関東最強TAG決定戦リポートだ！

Vol.26魂

# 鉄拳番長軍団格闘記

番長バースデイ鉄拳（笑）の巻

## 番長&不動ペア 関東最強TAG戦“KOBUSHIMANIA”参戦!!

2010年度、年末最大の鉄拳イベント「拳道場-拳MANIA-決勝大会」がプレイシティキャロット巣鴨店にて開催されたぜ！

今回は番長軍団として「番長・不動」ペアでゲスト出陣する事に！（いいのかな……笑）

もう1チームのゲスト枠は「ノビ・古水」という名実共にゲストたる両名が参戦！

関東の激戦を勝ち抜いた猛者たち、ゲストチームたちの合計18チームによる大激戦が始まったぜ！

今回の大会はなんとUstreamによるリアルタイム世界配信が行なわれ、熱い戦いを生で中継する事ができたぜ！

海外からの観戦者も多く、言葉は判らなくても熱い戦いにエキサイトしていた。

今後もこんな感じで家にいながら興奮できる環境を作っていこうと考えてるぜ！　お楽しみに♪

第一回中継ということで、サプライズゲストとして鉄拳チームのプロデューサー原田さんにゲスト出演してもらった！

関東の名だたるプレイヤーが集まったKOBUSHIMANIA決勝！
ネット観戦者からも「予選からレベルが高い」との声が。

番長との座談会を開いたが、もちろんメインのトークは「今夏発売予定のTTT2について」だった！

トレーラームービーなどで、どんどん我々の妄想

## KOBUSHIMANIA 決勝大会データ

※今大会はワールドカード（いわゆる敗者復活戦）が採用されている。

### ■予選リーグ

#### Aブロック

| | 毒林檎最強伝説 | Y2 | デストロイ | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| namco中野店代表 毒林檎最強伝説 毒林檎＆キングのプロ | ＼ | × | × | 3位 |
| 当日予選通過枠 Y2 ゆき＆ゆうくン | ○ | ＼ | × | 2位 |
| PC巣鴨店代表 デストロイ はりー＆ばんかべ | ○ | ○ | ＼ | 1位 |

#### Bブロック

| | こうすけP | 最近老けたね | タイカレーよ永遠に | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| NL王子店代表 こうすけP とわっち＆デスペラード | ＼ | × | × | 3位 |
| PB荻窪店代表 最近老けたね AO＆ゼウガル | ○ | ＼ | ○ | 1位 |
| NL阿佐ヶ谷店代表 タイカレーよ永遠に デク＆くろスケ♪ | ○ | × | ＼ | 2位 |

#### Cブロック

| | 夏の思い出featケンシロウ | とらこや | 特別招待枠 | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| PC伊勢佐木町店代表 夏の思い出featケンシロウ ケンシロウ＆チョコやん | ＼ | × | × | 3位 |
| PC伊勢佐木町店代表 とらこや 萬海王＆ピクルス | ○ | ＼ | × | 2位 |
| 特別招待枠 ノビ＆古水 | ○ | ○ | ＼ | 1位 |

#### Dブロック

| | ミスターカー | カスピさんのチームです | パキスタン代表 | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| PC巣鴨店代表 ミスターカー こうちゃん＆バッツ | ＼ | ○ | ○ | 1位 |
| NL越谷店代表 カスピさんのチームです レッド＆イエロー | × | ＼ | × | 3位 |
| NL幕張店代表 パキスタン代表 まつけん＆なばたそ | × | ○ | ＼ | 2位 |

#### Eブロック

| | まぁぶぅプロデュース | 高坂兄妹 | 遠くからきました | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| namco中野店代表 まぁぶぅプロデュース マコト＆トライバル | ＼ | ○ | × | 2位 |
| NL阿佐ヶ谷店代表 高坂兄妹 新垣あやせと鎌田吾作＆キックミーの会話 | × | ＼ | × | 3位 |
| NL越谷店代表 遠くからきました 古河渚＆なおんちゅう | ○ | ○ | ＼ | 1位 |

#### Fブロック

| | 天龍烈牙 | リッチタイム | 特別招待枠 | 順位 |
|---|---|---|---|---|
| PB荻窪店代表 天龍烈牙 茶柱＆まんぱ | ＼ | ○ | ○ | 1位 |
| NL王子店代表 リッチタイム シムラ＆高松 | × | ＼ | × | 3位 |
| 特別招待枠 鉄拳番長＆不動 | × | ○ | ＼ | 2位 |

### ■ワイルドカード

当日予選通過枠 Y2 ゆき＆ゆうくン

NL阿佐ヶ谷店代表 タイカレーよ永遠に デク＆くろスケ♪

PC伊勢佐木町店代表 とらこや 萬海王＆ピクルス

NL越谷店代表 カスピさんのチームです レッド＆イエロー

NL阿佐ヶ谷店代表 高坂兄妹 新垣あやせと鎌田吾作＆キックミーの会話

NL王子店代表 リッチタイム シムラ＆高松

決勝復帰

NL阿佐ヶ谷店代表 タイカレーよ永遠に デク＆くろスケ♪

PC伊勢佐木町店代表 夏の思い出featケンシロウ ケンシロウ＆チョコやん

NL王子店代表 こうすけP とわっち＆デスペラード

namco中野店代表 毒林檎最強伝説 毒林檎＆キングのプロ

特別招待枠 鉄拳番長＆不動

namco中野店代表 まぁぶぅプロデュース マコト＆トライバル

NL幕張店代表 パキスタン代表 まつけん＆なばたそ

決勝復帰

NL王子店代表 こうすけP とわっち＆デスペラード

を掻き立てている真相をちょこっと突いてきたぜ！

細かいことを指摘する番長に原田さんはたじたじだった！（笑）みんなが安心する情報としては、「消えるキャラクターはいない！」という事は約束してもらったぜ！　良かったな「miya」（笑）。

あっという間の30分が過ぎ、いよいよ決勝大会が始まった！

まず6ブロックに分けられ3チーム総当りのリーグ戦が実施された！　優勝候補と呼ばれていたチームがどんどん消えていき、番長軍団もその荒波に揉まれて2位通過となってしまった……。

ワイルドカードでは番長・不動共に活躍し、ベスト4まで行ったが敗退……。

決勝トーナメントでは、WCG第2位の戦績を持つ「アオ」率いる「最近老けたね」チームがゲストチームの「ノビ・古水」を撃破！（最近老けたって二人とも17歳なんですが……）そのままの勢いで優勝行けるか!?　と思いきや、「デスペラード」率いる「こうすけP」が決勝で立ちはだかった！

お互い一進一退の攻防をしていたが、最後に立っていたのは「こうすけP」だった！

関東最強のTAGは「デスペラード・とわっち」ペアだ！　なんとワイルドカード枠から激戦を勝ち抜き、最後の壁を倒し最高の勝利だったと思う！本当におめでとう！

**裏話1**：実はこの日番長の誕生日でした（笑）。最後の最後で皆様に祝っていただき、ケーキまで用意してくれてたぜ！　これには番長漢泣き！　最高の誕生日だった♪　ありがとう！

**裏話2**：今まで関東の鉄拳を盛り上げてくれた「タイカレー」がこの日をもって地元長崎に帰省する事に、今までありがとう！　お疲れさま♪

見事優勝の「デスペラード（写真左帽子）　とわっち（写真右）」組
「やっぱりワイルドカードからの……みたいなw（デスペラード）」
「デスペラード君のおかげです（とわっち）」

不動の対戦を実況する番長。

次回作鉄拳タッグトーナメント2について語る原田P。日本人のtwitterフォロワーがなんと39人しかいないとも（笑）。

# 次回EVENT予告

次回番長軍団格闘記は……

## 火の国熊本へ!!!

イベントスケジュール　**2月5日（土）**

受付時間：15:30～　組み手：16:30～
ランダム 2on2：18:00～

**プラボ南熊本**
住所：〒862-0976　熊本県熊本市九品寺6-9-1
TEL：096-375-1130　※駐車台数350台（無料）

## ■決勝トーナメント

拳NEWS　拳道場 KOBUSIDOJO

# 第七回特別称号大会 12月開催大会優勝・準優勝者

～各地で繰り広げられた熱き闘いの覇者は!?～

| 大会開催日 | 店名 | プレイヤー名 | 順位 | 認定称号 |
|---|---|---|---|---|
| 2010/12/18（土） | ＰＢ秋田店 | （ファー）野　郎（ファ） | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＰＢ秋田店 | じり | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＰＣ伊勢佐木町 | ひろぢゃー＠９ま軍団 | 優勝 | 極星 |
| | ＰＣ伊勢佐木町 | $すみさん$ | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＮＬ王子 | ガニサレス | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬ王子 | まんちゃん。。 | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬ王子 | しょちゃん | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬ王子 | 二代目強キャラ最高 | 準優勝 | 狂乱怒涛 |
| | ＮＬ王子 | タケ。 | 準優勝 | 狂乱怒涛 |
| | ＮＬ王子 | Ａｏ（？） | 準優勝 | 狂乱怒涛 |
| | NLイオンタウン読谷SC店 | $$acura$$ | 優勝 | 極星 |
| | NLイオンタウン読谷SC店 | フツヌシ | 準優勝 | 活殺自在 |
| 2010/12/19（日） | ＮＬ多賀城店 | ●朝比奈●丸坊ｚ゛ | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬ多賀城店 | アルファルド＝式 | 準優勝 | 狂乱怒涛 |
| 2010/12/23（木） | ＮＬ王子 | ◆煽動のタイカレー◆ | 優勝 | 極星 |
| | ＮＬ王子 | まんちゃん。。 | 優勝 | 極星 |
| | ＮＬ王子 | †ＴＲＩ：ＢＡＬ† | 優勝 | 極星 |
| | ＮＬ王子 | Ｌ・マタドーラ | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＮＬ王子 | ●ももちぇ● | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＮＬ王子 | なおんちゅう | 準優勝 | 活殺自在 |
| 2010/12/25（土） | ＰＢ酒田店 | ゆと | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＰＢ酒田店 | がっきー | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＰＢ長野店 | ぽんちゃぁぁぁん | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＰＢ長野店 | みのり | 準優勝 | 活殺自在 |
| | ＮＬ王子 | バッツ＠Explosion | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬ王子 | こぅちゃん | 準優勝 | 活殺自在 |
| 2010/12/26（日） | ＮＬイオンタウン郡山 | 渋兄 | 優勝 | 拳鬼 |
| | ＮＬイオンタウン郡山 | ☆ǂＳＩＮǂ☆ | 準優勝 | 活殺自在 |
| | 伊勢崎ＮＬ | ☆Ｆ・Ｔ・Ｈ★ | 優勝 | 極星 |
| | 伊勢崎ＮＬ | SILVIA＠Explosion | 準優勝 | 活殺自在 |

※店名の略字は、以下の通りです【PB：プラボ／PC：プレイシティキャロット／NL：ナムコランド】

大会の詳しい情報は拳道場HPで➡ http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

# 新兵よ、生き残ることが勝利の第一歩だ!

TACTICAL ONLINE ACTION
# METAL GEAR ARCADE

少しの準備と知識があれば、初心者も活躍できる。今回はその入門知識と、一番の武器となる戦場のマップを公開!

METAL GEAR ARCADE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：3D対戦ガンアクション
■操作方法：ヘッドコントローラー&ガンコントローラー
■発売日：稼働中
■使用基板：—



新兵がまずすべきこととは?
## 戦場サバイバル基礎講座

全国対戦やミッションでは、まず自分が倒れないことが第一。生存術を覚えよう!

### POINT 1 周囲の状況を確かめろ!

本作では敵の視界内で立ち止まることは、即、死に繋がる。まず敵がいる可能性のある場所では、なるべく立ち止まらないようにしよう。その際に、死角から攻撃を受けたらまずローリングなどを駆使してその場から全力で移動しつつ、視点を動かし、攻撃してきた相手を確認してまずは隠れる。不意打ちを受けた状況からそのまま反撃しても、先制攻撃のダメージがある分、勝ち目は薄いと考えよう。

視点操作モードの場合、ガンコントローラーを画面外に向けると三人称視点となり、周囲が見渡せる。移動時に利用しよう。

### POINT 2 最優先で身を（特に頭）守る装身具を!

本作では多彩な装備を購入できるが、まず買うべきは武器よりも装身具。特に初期装備のままでは頭部が無防備で、ちょっとした攻撃でもここをかすめただけで、致命的な結果になってしまう。

以下に開発スタッフお勧めの重量別3タイプの装備一式と、その特徴解説文を掲載したので、ぜひ参考にしてほしい。まずは頭部装身具を装着するだけでも生存率は格段に上がるはずだ。

・ベースボールキャップ（Aタイプ）
・Tシャツ
・タクティカルパンツ
・Hハーネス（Aタイプ）
・ダンプポーチ（Bタイプ）
・ブライトグローブ
・タクティカルブーツ&ニーガード（Aタイプ）

移動速度の速さで敵を翻弄する戦闘スタイル。
相手の裏をかいたり、間合いに入り込むのが得意なため、ショットガンやCQCなど近距離武器との相性がいい。
回避能力が高いので、当たり範囲の大きい上半身の防御を固めるのが有効。

・ブッシュハット
・タクティカルジャケット
・タクティカルパンツ
・チェストハーネス（Aタイプ）
・レッグホルスター（Aタイプ）
・オペレーターグローブ（Aタイプ）
・タクティカルブーツ&ニーガード（Aタイプ）

全身を固めてバランス型にするもよし、一か所を集中的に固めるもよし、選択肢が多い。重装型には動きで、軽装型には硬さで対抗できるが、中途半端になることもあるので注意。
戦場でオールマイティーな活躍が期待できるアサルトライフル系との相性がよい。

・バラクラバ（Aタイプ）
・プロテクターヘルメット（Aタイプ）
・タクティカルジャケット
・タクティカルパンツ
・タクティカルアーマー（Aタイプ）
・レッグホルスター（Aタイプ）
・オペレーターグローブ（Aタイプ）
・タクティカルブーツ&ニーガード（Cタイプ）

グレネードの爆風や、ショットガンの攻撃で転倒することが無いので追い打ちされる危険が少なく、正面での撃ち合いでも撃ち勝つことができるので、反撃のチャンスも多い。遠距離武器との相性がよく、防衛向き。ただし、移動速度は遅くなるので、広い戦場での機動戦は苦手。

### 装身具購入のさらなるコツ

装身具は当初必要となるチケットがほとんどブロンズのみで、かつ必要MGも安価なので、まずは頭部と上半身を最優先で強化しつつ、伍長になった際には上記の標準型一式を揃えよう。そのころには自分のプレイスタイルも確立するはずなので、以降は軽装型か重装型か、好きな方を揃えていく。

本作では土嚢などの障害物で下半身が隠れることが多いので、下半身の防御力は重要度が低い。逆に攻撃されやすい頭と上半身の貫通防御力が高ければ、かなりの生存率が見込める。ただし手りゅう弾など足元を攻撃する武器もあるので、それに対応した別の一式も用意しておくのが理想だ。

### POINT 3 武器はサブマシンガンかアサルトライフルが定番

サブマシンガンやアサルトライフルは状況を選ばず活躍する銃器で、射撃の腕を磨くにも最適。まずはAK102の購入を目指そう。銃器の扱いに慣れてきたらG3A3がオススメ。

指切り連射（2、3発ずつ連射してはトリガーを離す）で敵の頭を撃てれば、君も一人前だ!

#### 開発チームオススメの武器

**AK102**

●一等兵から購入可能
必要チケット：ブロンズ×4
価格：5MG

初期武器に比べると反動が大きく慣れは必要だが、射程、威力ともに平均的でどのような戦場にも対応できる。

**G3A3**

●三等軍曹から購入可能
必要チケット：シルバー×5、ブロンズ×15
価格：20MG

攻撃力、貫通力が高く、飛距離もあるのが特徴。
貫通力が高いので防御力の高い装備にもダメージが通りやすい。連射した時の反動が大きいので、しっかり指きりし、遠距離から狙っていくといい。

### より高い階級を目指し戦え!

階級昇格のために必要なポイントは、下表の通り。
兵卒クラスの間はポイントが減ることはないので、まずは伍長を目指して失敗を恐れずミッションに挑もう!

| クラス | 階級 | 必要ポイント |
|---|---|---|
| 准士官 | 准尉 | 100000 |
| 下士官 | 最先任上級曹長 | 65000 |
| | 上級曹長 | 45000 |
| | 曹長 | 36000 |
| | 一等軍曹 | 28000 |
| | 二等軍曹 | 21000 |
| | 三等軍曹 | 15000 |
| | 伍長 | 10000 |
| 兵卒 | 特技兵 | 6000 |
| | 上等兵 | 3000 |
| | 一等兵 | 1000 |
| | 二等兵 | 0 |

マップを知れば生存率はケタ違いに!

# ステージマップ攻略ダイジェスト

今回は「DESERT DUEL」を一例とし、地形戦術の基礎を紹介。地の利は必ず味方になるぞ!

## DESERT DUEL

南北の2層構造部と、点在する障害物が非常に重要。敵の進軍ルートや位置を、常に意識しよう。

### Check 1 見晴らしが良すぎる中央ルート

中央道路は身を隠すものもほとんどなく、南北の建物からも丸見え。進むのは自殺行為だが、端から敵陣の様子が少しながら見える場所でもある。スコープで様子を確認できる狙撃手が偵察に適任だが、敵の狙撃手が先にいると狙い撃たれるので注意!

危険だが、うまくいけば西スタート地点から南、東スタート地点から北のルートへ向かう敵の増援を確認できる。味方に報告しよう。

### Check 2 3 狭い2階通路と複雑な1階部分

南北の建物部分では、2階を進めば敵陣の背後に潜り込めるが、同じ狙いの敵と2階通路で出会い頭の戦闘になることも多い。狭い場所での撃ち合いの有利不利は装備や人数次第なので、勝てない状況なら、即座に建物1階へと飛び降りて逃げよう。

全国対戦では南北にいる敵の数が多少でも分かるなら、敵の数が少ない方に増援へ向かい、人数差で敵を各個撃破するといい。敵を倒せずとも、いずれかのルートに敵がいることをマイクやメッセージで味方に伝えられれば、それだけでも立派な活躍だ。

また、南の建物の中央部分にははしごがあり、ここでも1Fと2Fを行き来できることも覚えておこう。

南北どちらのルートを進むにしろ戦力はいくらか集中しておきたい。

## 各ステージマップ ワンポイントアドバイス

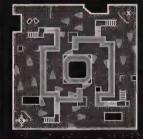
ほかのマップで闘う場合も「DESERT DUEL」と同じく、「見晴らしのいい場所」と「背後へ回り込むこと」を意識するのが基本。ミッションの場合は敵と正面から闘うのを避けるルートを探し、人との対戦の時は、敵も基本戦術を狙ってくることを忘れず行動しよう。スナイパーライフルやクレイモアが使えるなら、待ち伏せや罠も積極的に狙いたい。

### URBAN ULTIMATUM

北東スタート地点、南スタート地点ともに、はしごで屋上へ行けるビルが絶好の狙撃地点。地上では極力壁などの陰を移動し、狙撃を狙う場合も、まずは敵狙撃手の確認と排除を優先しよう。

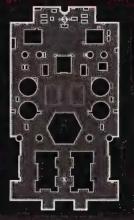
### MIDTOWN MAELSTROM

自陣の爆発するドラム缶は、敵に使われる前に早めに処分したい。ドラム缶や車がまだ無事な間は、中央道路の進軍は危険だ。中央南の路地ルート内も、狭く逃げ場がほとんどないので、単独で進む際は要警戒。

### BLOOD BATH

三角ブロックで身を隠そうが、2階通路部分からは戦場の大部分が丸見え。通路にいる偵察役は最優先で倒そう。

### AMBUSH ALLEY

壁のほとんどが穴から通り抜けられ、薄暗いせいで視界が悪い。敵の進軍ルートが読めないので、単独行動をとると敵と遭遇して各個撃破される可能性が高い。必ず味方と行動しよう。

### LETHAL LEVIATHAN

柱や壁のくぼみのせいで、中央部分以外は視界がかなり悪い。普段はマップの外壁を背にしつつ周囲を警戒し、マップ端や柱の間を移動するといい。

# 最新の攻略情報と使用感連載スタート!!

**稼働日から日が経ち、徐々に今バージョンの特徴が見え始めてきた『09-10』。そんなちまたで見られる流行のシステムや噂を我らがFCアルカディアが徹底検証する!!　永久保存版というべき選手カード使用感も見逃せないぞ。**



ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月2日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷
イラストレーション：いちみやひろし

# 徐々にベールを脱ぎ始めた『09-10』の噂を検証

## 「まず連携力ありき」が合言葉!?
## 既存チーム＋αのエッセンスに注目

今までのバージョンでは強力なフォワードを前線に置いてボールを集めておけば、とりあえずCPU戦に関してはそれなりに勝ち抜くことができた。しかし、『09-10』ではCPUチームが強化されたためか、ファーストディビジョンあたりでもチームが機能せず、いまひとつ勝率を残せないという現象が起きている。そのため、カードの性能に加えて連携力を重視し、既存の強力チーム（バルセロナやフランスなど）に弱点を補填する、あるいはU－5のために選手を入れ替えるといったチーム作りが多くなっている。これらのチームでは特に連携力を上げる練習をせずとも自然と強固な連携が築けることが多い。これを参考に次項からの検証を加え、自分なりの強力なチーム像の確立に役立てていこう。

調子による能力の加減もより顕著に。時には選手の調子を最高にできる軽めの調整で、コンディションを整えるのもおすすめ。

## 噂の検証 その1　5バックが強いって本当!?

### 優秀なDFをフォアリベロとして起用!

前バージョンの流行システムといえば中盤の底にクラッシャータイプ、かつ玉離れの良い守備的な選手を三枚並べた4-3-1-2（もしくは4-3-3）だったが、今作では4バックの前にフォアリベロとしてセンターバックタイプの選手やアンカー（ボランチ）を置いた5-2-1-2の布陣が手堅く機能しているようだ。この布陣が好まれる理由は二つ。スタミナロスの激しい今作では試合終盤に「モーゼの十戒」とも呼ぶべき強力な相手ドリブラーに中央突破を許すことが多く、それを防ぐのがまず一つ。もう一つは、手動カード移動によるファーストチェッカーの役割を明確にすることで、複雑になりがちな手動操作を簡略化するのが狙いだ。

また、5バックにすることで、守備陣の個々に負担される役割が減り、レギュラーカードでも十分に相手の攻撃に対応することが可能になるのもうれしい。これまでU－5で組まれる強力なチームの多くは、ゴールキーパー、センターバック、そして前線の三人にレアカードやスペシャルカードを配置するのが多かったが、ここで一枚レアカードを削減できれば、攻め込まれることの多い左サイド、あるいは攻撃の切り札としてサブにレアカードを置くことも検討できる。

実際に検証してみたところ、中央の守備が厚いため、対人戦でもほとんどドリブル突破を許すようなことはなく、従来の3ボランチよりも守備の安定感は格段に増す印象で、さらに攻撃時においてもマーカーのつきにくい低い位置から攻撃を始めるためか、意表を突いた抜け出しでミドルシュートを決めることすら散見され、おおいに可能性を感じる出来となった。

アンカーに置くフォアリベロはＤＦゾーンに置くほうが守備の持ち味が出る。タッチ数が多くなるので、周囲との連携も強化しよう。

手薄になりがちなペナリティエリア横からのアーリークロスやロングスルーパスで裏を取られることもあったが、こと守備に関しては盤石と言って良い、ぜひおすすめしたいフォーメーションだ。（名波シュン）

### おすすめフォアリベロ 1　フィリップ・メクセス

もともと今回レギュラーカード落ちしたことで注目を集める優良カードで、しかもフォアリベロ系のスキルを持つうってつけの逸材。玉離れもよく、しかも攻撃性能も総じて高い。フランス国籍なのも魅力だ。

### おすすめフォアリベロ 2　ジョン・テリー

サッカーファンにとっては「まさかこの人が!?」というイングランドの最終防壁だが、その守備能力をいかんなく披露する。求められる運動量にスタミナがついていかないことがあるのはマイナスではある。

**FCアルカディア日記 1**　現バージョンにおいてはプレースキックのキッカー、とりわけコーナーキックをだれに蹴らせるのかが超重要ポイント。同じメンバー構成であっても、キッカーが変わるだけで得点力がまったく違ってくるのだ。最近コーナーキックから点が取れないなあと悩んでいる人は、思い切ってキッカーを変えてみることをおすすめしたい。（たてしゅ）

# 噂の検証 その2 選手カードを手動操作すると強い!?

## カバーリングはもちろんライン抜け出しにもマル

10年近く長期にわたって稼働し続ける『WCCF』シリーズ。バージョンが移り変わるごとに、どんな戦法が有効なのかが議論されているが、その中でも定番なのが、"選手カードを動かすか否か"というテーマだ。キープレイヤー戦術が追加され『06-07』あたりからしばらくはカードをあまり動かさないスタイルが多かったようだが、前作あたりから局面に応じてカードを操作するスタイルが復権し、今作ではさらにそれが顕著になっているようだ。

代表的なのは4バックをひとつのグループとして固めて、相手が攻めてきたサイドに合わせて4枚一緒に移動させ、サイドアタックをつぶす方法。メッシやC.ロナウドといった強力なサイドアタッカーを2対1で迎え撃てるうえ、ニアへのクロス、中央の敵選手にもある程度対応が可能なため、多くの上級プレイヤーに愛用されているカードの操作方法だ。ほかには盤面の右(左)隅など極端な位置に置かれた選手を封じるためにボランチかサイドバックの1枚を真上に重ねたり、相手の守備陣と重なっているトップ下の選手をずらすといった操作方法がメジャーで、いずれもシンプルな操作で実行できる。(マンモス丸谷)

守備だけでなく攻撃時にも、手動による操作により普段は飛び出しを得意としない選手にもＤＦラインの裏を取らせることが可能になる。戦略の幅が増えることは間違いなく、味方のパス回しとうまくタイミングを合わせて、ゴールチャンスを演出していきたい。

### 操作例 2トップのパス出しに合わせた連動

今バージョンで注目されているのが、2トップを動かしてスルーパスとそれに呼応した飛び出しを促す操作方法だ。まず通常時はフォワードはほぼフラットに並べておき、トップ下などフォワードに近い選手にボールが渡ったらカード操作をスタンバイ。どちらかのフォワードにボールが渡った瞬間に、もう一人のフォワードを前に動かす。たったこれだけの操作で、スルーパスをある程度プレイヤーの意志で供給することができる。この一連の動きは特殊連携が設定されていたり、黄金連繋まで達した選手同士だと、ほとんど同じことを自動でやってくれることも多い。その場合はカードを大きく動かすより2トップ＋トップ下のふだんの距離間を微調整しておき、相手チームにパスをカットされにくい位置を見つけ出すことに力を入れよう。そして試合中は別の操作、たとえば守備時の4バック移動などに力を入れ、失点を防ぐことに意識を向けてより安定感のある試合を演出しよう。

# 噂の検証 その3 チームスタイルを変えるほうが戦いやすい?

## ゲームの展開に応じた采配こそ勝利への近道!

チームスタイル(キープレイヤー戦術)は、状況に応じてこまめに変えて戦ったほうが断然有利に戦える。以下、いくつかの効果的な例を紹介していこう。まず最初のポイントはキックオフ直後。ホームゲーム、つまり自分のチームがキックオフのボールを蹴る場合は攻撃系、アウェーゲームのときは守備系のチーム戦術にあらかじめ合わせておこう。

特にアウェーの試合では、開始時にブロック系の守備戦術などを発動させておくだけでも失点を防ぐ効果が少なからず得られるのだ。先制ゴールを決めたら、それまでの間に特に問題を感じなかった場合はそのままのスタイルを継続してもいいが、相手のキックオフに合わせてカウンター系や守備系の戦術に切り換えて戦うのも有効。逆に相手にゴールを許した場合は、ボールを奪うたびにいろいろな攻撃系の戦術を試してみて、その中から最も機能するものを探し出して反撃を狙うといい。(たてしゅ)

得点差や対戦相手との相性などをよく考えて、その時点で最適なチームスタイルに切り換えてプレイしよう。試合中はかなり忙しくなるが、慣れてくるとゲームがますます楽しくなる!

### <CASE1:キックオフ直後>

ホームの場合

**ムービングパスワーク、ペナルティエリア支配など**

アウェーの場合

**バイタルエリアブロック、ハードプレッシングなど**

ホームゲームとアウェーゲームによってボールホルダーが決まっていることに注目。基本的に本作はボールホルダー側が攻撃において圧倒的に有利なので、しっかりと守備系のチームスタイルを採用しておきたい。ただし、当然だが後半のキックオフ時には攻守が逆転することに気をつけよう。

### <CASE2:スコアが動いたとき>

[illegible]

**ショートカウンターなど→(相手のスタミナが消耗してきたら)ロングカウンター、ロングパス重視など**

[illegible]

**ペナルティエリアブロック、アンチスピードスターなど**

どのような時間帯でゴールを決めたかにもよるが、相手の思惑を見極めた明確な采配を振るいたい。また、スローインやゴールキックなどのリスタート時には、自陣であってチームスタイル無理なく変えるチャンス。特定の戦術にこだわりすぎず、時には試合展開に応じて攻守をコントロールしたい。

### <CASE3:様子を見たいとき>

[illegible]

**フィールド支配、オフェンスダイナモ、ミドルシュート重視など**

[illegible]

**オーガナイズドディフェンス、アンチファンタジスタディフェンスダイナモなど**

相手の戦術が分からない時や、圧倒的に戦力が上回る場合は、それほどチーム全体の動きに影響しないオールマイティなチームスタイルを選択するのも一つの手。これらの戦術に加え、セットプレー時に使いやすいゴールハンティングやゴールスピリッツ、クロスセービングなどを組み合わせていこう。

**FCアルカディア日記2** 誤解のないように念のため申し上げておくが、上記の戦術変更パターンはあくまで一例であって、どんなチームでもこの通りにやれば絶対に勝てると保障するものではない。このような考え方を持ちながらプレイすることで戦い方のバリエーションを増やすとともに、よりゲームが楽しくなるためのヒントを示したものであることをどうかご理解いただきたい。(たてしゅ)

REAL MADRID
# レアル・マドリード

TEAM DATA

基本フォーメーション　4-3-1-2

ラウール
グティ
グラネロ
ベンゼマ
ガライ

## クラッキと汗かきが融合する新世紀銀河系軍団

09-10シーズンのレアル・マドリードはクラブの会長が交代したことを契機に、例年以上の大補強を敢行。その結果WCCFにおいても超豪華な選手カードが居並ぶ陣容となった。優秀なFWが多いので、2トップでなくベンゼマ、ラウール、C.ロナウドあたりを並べた3トップにするのがおすすめ。中盤の控え選手に余裕ができるため、スムーズな途中交代が行なえるなど、特定の選手に疲労が溜まりにくくなるはずだ。

これまでは最終ラインと前線が分断されがちだったが、シャビ・アロンソのおかげで中盤の構成力がアップした。

### U-5にするならだれを登録する……?

まずは多すぎる黒(スペシャル)カードを減らすことが先決。幸いL.ディアラ、ペペ、X.アロンソ、アルビオル、イグアイン、ベンゼマは過去作で白(レギュラー)カードが出ている。よってボランチや最終ラインなどはほぼ現バージョンの面子を維持できる。黒、もしくはレア枠として残すのはカシージャス、カカ、C.ロナウドは能力的に当確か。外した黒カードの代わりに入れる登録するのはエインセ(08-09)、M.ディアッラ(08-09)など、守備的な選手を入れるといいだろう。

| SP | イケル・カシージャス | Tスタイル | ディフェンススピリッツ | Off | 9 | Def | 19 | Tec | 12 | Pow | 15 | Spe | 16 | Sta | 12 | To. | 83 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** 1対1、ミドルシュートのセービング、飛び出し、ハイボールへの対応、PK戦の強さなど、GKに必要な能力全てが高次元でまとまった選手。しかも局面ごとの判断力が優れているため、キーパーボタンを使わずともほぼCPU任せで事足りる。守備だけでなくカウンターの起点にもなり得るフィードも特徴的。あまり見られない低い弾道で前線の選手に正確なパスを供給する。

**備考** 前作と比べディフェンスが1下がっているが、その影響は感じられない。どのバージョンを使うかは、キープレイヤー戦術の好みで選ぶといい(今作のカードはチーム全体に影響を与えるタイプ)。

| SP | ラウール・アルビオル | Tスタイル | ロングパス重視 | Off | 9 | Def | 18 | Tec | 13 | Pow | 17 | Spe | 15 | Sta | 16 | To. | 88 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** バレンシアから移籍した頭脳派DF。最終ラインならどこでもそつなくこなせる柔軟性、ファウルをほとんど出さない守備に高いインテリジェンスを感じさせる。ロングパスを出す意識が高く、キープレイヤー戦術を点灯させなくても積極的に前線へボールを蹴りこんでいく。そのロングパスの精度自体も高いため、受け手になり得る選手と連携線をつなげておけば、多くの得点のチャンスを演出できるはずだ。

**備考** これまでに何度もカード化されているが、今作は過去最高の能力値。純粋な性能で選ぶなら現バージョン、レギュレーションを落としたい場合は07-08のカードを登録するなど、状況に応じて使い分けよう。

| RE | アルバロ・アルベロア | Tスタイル | サイドゲームメイク | Off | 13 | Def | 15 | Tec | 15 | Pow | 14 | Spe | 14 | Sta | 15 | To. | 86 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** もともとはレアル・マドリードのカンテラ(下部組織)に所属していた選手。現在はチーム状況に合わせて左サイドバックとして出場している。ボールを持ったらドリブルよりもクリアや近くの選手へのパスを選択。基本的に攻撃より守備を重視した動き、ポジショニングを取る。キープレイヤー戦術は左サイドのタッチライン近くにカードを配置しないと発動しない点に注意。

**備考** リバプール時代のカードは右サイドバックであったが、今作のカードを右サイドに配置すると、左サイドに比べてボールをロストしやすい。適正の高い左サイドで使うのが無難といえる。

| RE | エセキエル・ガライ | Tスタイル | アンチハイタワー | Off | 8 | Def | 17 | Tec | 11 | Pow | 18 | Spe | 14 | Sta | 14 | To. | 82 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** フィジカルの強さを前面に押し出した守備をするセンターバック。空中戦での当たりに強いほか、浮き球のスルーパスやクロスの出かかりをヘディングで阻止するなど、身長を活かしたボールカットも印象的。189cmの高い身長はコーナーキックなど攻撃でも役立つが、前に出る意識はあまり高くない。一方で積極的に体をぶつけてボールを奪おうとするため、カードをもらいやすいという欠点を持つ。

**備考** 積極的にプレスをかける姿勢はサイドバックやボランチといったポジションでも役立つ。ただしスタミナの関係上、1試合通じての活躍は厳しい。センターバック以外での起用は途中出場が望ましい。

| RE | マルセロ | Tスタイル | ウインガードリブル | Off | 15 | Def | 9 | Tec | 16 | Pow | 11 | Spe | 17 | Sta | 16 | To. | 84 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** 同僚のアルベロアとは対照的な超攻撃的左サイドバック。自チームが攻撃時は戦術ボタンを点灯させていなくても、ボールが敵陣に近づくのに呼応してサイドを駆け上がってくる。ドリブルは最初から一流選手相手にも通用するレベルだが、シュートの威力やクロスの精度がレベルの高いCPUチームや対人戦で通用するようになるには、個人能力や前線の選手との連携を確立させるなど、ある程度の成長を待つ必要がある。

**備考** 前線へのオーバーラップが目立つが、戻りも早いため実は守備でそれほど迷惑をかけることはない。むしろその守備意識の高さにより、高い位置で起用すると守備力が向上することも。

| SP | ペペ | Tスタイル | ドリブリングビルド | Off | 9 | Def | 17 | Tec | 12 | Pow | 18 | Spe | 16 | Sta | 15 | To. | 87 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** 攻撃時も守備時も、とにかく前に出て局面を打開しようとする意識が高い。守備ではその性格がプラスに働くことが多いが、ドリブルやパスの精度自体は平凡(センターバックとしてはうまい部類だが)なため、自分がボールを保持している際には積極性が裏目に出ることも少なくない。ヘディングが強く、コーナーキックでは得点源としても相手のクロスボールを遮断する守備の要としても期待できる。

**備考** キープレイヤー戦術を使うとかなりの頻度で前に上がっていく。センターバック時に使うとスタミナの減りが激しく、チーム全体を危険にさらす可能性が高い。使うならサイドやボランチで起用した際が無難。

| SP | セルヒオ・ラモス | Tスタイル | パワーディフェンス | Off | 12 | Def | 16 | Tec | 12 | Pow | 18 | Spe | 16 | Sta | 19 | To. | 93 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** キープレイヤー戦術は守備系のものだが、これまでのバージョンの中で1、2を争う攻撃意識の高いカードに仕上がっている。そのためセンターバックで起用するのはややリスキー。メインポジションの右サイドバックか、それより前めのポジションである右寄りのセンターハーフ(ウイングバック)、ボランチに配置し、攻守両面で活躍させたほうがチームも本人も輝けるだろう。

**備考** 恵まれた体格を活かした競り合いの強さはセットプレーなど攻撃にも役立つ。加えて今作ではシュート力も高く、とくにミドルシュートは特筆もの。頭だけではなく足を使ったゴールも積極的に狙ってみよう。

| SP | ラサナ・ディアッラ | Tスタイル | ワイドカバーリング | Off | 12 | Def | 14 | Tec | 14 | Pow | 15 | Spe | 16 | Sta | 19 | To. | 90 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**使用感** 1ボランチでも中盤をカバーしてしまう驚異の活動範囲が最大の魅力。ボール奪取やカバーリング、すばやいプレスなど、ボランチに必要な守備的能力には文句のつけようがない。これまではやや雑だったボールを持った際の動きも改善され、とくにショートパスの精度は信用に足るものに進化した。このあたりがカードのレギュレーションが白(レギュラー)から黒(スペシャル)に上がったゆえんだろうか。

**備考** スタミナ19はダテではなく、試合中に体力切れを起こすことがないので交代要員は必要ない。ディフェンダーに退場者が出た場合など緊急時は最終ライン(右サイド)に組み込むのもアリ。

**FCアルカディア 日記3** U-5時にオススメのレアルゆかりの選手、その1:サビオラ(06-07バルセロナ)……決定力とスピードに秀でたフォワード。無理やりレギュラー(白)カードのイグアインやベンゼマを使うよりは定番カードとして評価の高いこの選手を使った方がいい。カンビアッソ(04-05インテル)……総合力の高いボランチ。テクニシャンがほしい場合はガーゴ(07-08など)がオススメ。(マンモス丸谷)

メイン担当

## マンモス丸谷の私見

### レアル版カカの"立ち位置"までも再現

ミラン時代のカカといえば高速ドリブルで敵の守備網を突破し、停滞しがちなチームの中単独でゴールを量産していた印象が強い。しかし今バージョンのカカは、自分のドリブルでチャンスを作ったあとはとにかくチームメイトにパスを出そうとする。確かに09-10シーズンのカカは周囲、とくにわがままそうな背番号9(いまは7)を活かすというか気を使った言動が多かった。そんなところも反映している(?)と思えば、黒子役といわれる「レアル・マドリードのカカ」により愛着がわくはずだ。

年とともに変わる選手のプレイスタイルも再現している本作。能力値が下がった選手でも、新バージョンのカードには何か発見があるはず。

グティ大好き

## たてしゅの私見

### 数少ないレギュラーカードが熱すぎる!

多くの選手がスペシャルまたはレアカード化されているレアルだが、レギュラーカードにも面白い人材がそろっている。中でも私、たてしゅが興味を引かれたのは昨シーズン限りでラウールとともにチームを移籍したグティ。独特のリズムから繰り出される、長短正確なパスは相手から見ると予測が難しく、敵に回すと実にやっかいな選手だ。また守備には不安を残すものの、驚異的なランニングスピードの持ち主でつなぎのパスも上手なマルセロも面白い存在だ。

トリッキーでなおかつ正確なパスを次々と繰り出すグティは、使っていて実に楽しい選手だ。レギュラーカードゆえの人気が出るかも。

バルセロニスタ

## 名波シュンの私見

### C•ロナウドこそがバロンドールである!

何を隠そう、本作で僕が一番好きな選手がC・ロナウドなのである。なぜなら一番最初に引いたMVPカードだから(安直)。それゆえにヒト癖もフタ癖もある彼を使いこなすために消費したクラブチームカードは一枚や二枚じゃない。財布に優しくないところもメガクラッキっぽくてステキ(AKBばりの極上の笑み)! 今作では、その超絶シュート能力を活かすべく2トップの右として起用しています。ルーニー、カカとのトライアングル。どう? ミもフタもなくて強そうでしょ!!

本当は「イニエスタのバロンドールが良かったな……」、などと思いつつも、本作では彼のウルトラヘッドにも溜飲をさげる毎日なのです。

| RE | エステバン・グラネロ | Tスタイル | ショートパスワーク | Off | 13 | Def | 11 | Tec | 15 | Pow | 15 | Spe | 13 | Sta | 16 | To. | 83 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 スーパースターの輝きに埋没しがちだが、レギュラーカードとしては出色のテクニックと攻撃センスを秘めた好選手。高い技術に加えて生真面目にディフェンスを行なう献身性も持ち合わせているため、守備面での貢献も期待できる。キープレイヤー戦術を点灯させるとチーム全体の動きを即座に変えられる(すばやくショートパスをつないでゴールに迫っていく)ので、試合の流れを変える存在としても活用できる。

備考 攻撃力を最大限に活かすためには、カード裏のポジション適性が示すよう、右サイドでの起用がベストか。ほかのポジションでもパスは無難にさばくが、強豪チームには決定的な仕事をさせてもらえないことも。

| RE | グティ | Tスタイル | ファンタジーア | Off | 14 | Def | 9 | Tec | 18 | Pow | 12 | Spe | 14 | Sta | 13 | To. | 80 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 レギュラーカードになったが、グティの長所であるパスセンスはいささかも衰えていない。むしろレギュレーションが下がった分、使い勝手は上がったといえる。トップ下に配置すると浮き球のスルーパス、ボランチだとサイドチェンジを促すロングパスが増えるなど、ポジションや状況によってチョイスするパスの頻度が変化。こちらが指示を与えなくてもチームのリズムに変化をもたらしてくれる。

備考 キープレイヤー戦術はカードを攻撃的なポジション(盤面の上半分)に配置しないと発動しない。発動時はややスタミナの減りが早まるものの、シュートやドリブルも向上。ひとりで局面を打開することも。

| SP | カカ | Tスタイル | コンビネーションプレイ | Off | 18 | Def | 7 | Tec | 19 | Pow | 16 | Spe | 19 | Sta | 16 | To. | 95 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 トップ下に配置した際のドリブル突破はレアカードも含めて本作トップクラスのキレ味を誇る。シュートエリアに入る前に決定的なラストパスを配球し、他者に点を取らせようとする動きが目立つ。ボールタッチが多く攻守にわたり活躍するため、疲労の蓄積具合や試合内容(カカのプレイエリアを中心にボールの奪い合いが頻発する)によっては後半途中でバテてしまうのが数少ない難点か。

備考 過去作からの印象だと攻撃的ポジションならどこでもこなせるイメージだが、今回はサイドに置くと突破力が落ちる印象。トップ下か、それが無理ならセカンドトップでの起用を推奨したい。

| SP | シャビ・アロンソ | Tスタイル | ワイドゲームメイク | Off | 13 | Def | 13 | Tec | 18 | Pow | 16 | Spe | 13 | Sta | 16 | To. | 89 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 現実だけでなく『WCCF』でも攻守のバランスが悪かったレアル・マドリードに安定感をもたらすゲームメイカー。ショートパス、ロングパス、サイドチェンジの判断が的確で、状況に適したパスを配球。致命的なパスミスを犯すこともほぼない。守備力も高く、スピードも数値は低いが守備時にボール保持者を追いかける速度は遅くないため、欠点らしい欠点が見当たらない選手だ。

備考 これまではスタミナがネックだったが、本人の特性やゲームの仕様が変化したため、1試合通じて活躍できるようになった。ただレギュラーカード(05-06)に現バージョンと同じ活躍を求めるのは酷。

| SP | カリム・ベンゼマ | Tスタイル | ダイレクトシュート重視 | Off | 18 | Def | 5 | Tec | 16 | Pow | 18 | Spe | 16 | Sta | 14 | To. | 87 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 シュートの威力が半端ではなく、キーパーを吹き飛ばしてゴールマウスにねじ込んでしまうことも。ミドルシュートやダイレクトシュートでも威力、精度が落ちないため、どこからでも得点(悪くてもコーナーキック獲得)が狙える。現実で左ウイングをやらされていることが多いからか、左サイドからの突破が得意。ただしクロスの精度はそれほどでもない。なるべく本人にシュートを打たせたいところだ。

備考 試合中に激しく動くタイプのようで、数値以上にスタミナが尽きるのが早い。サイドに置いた場合はとくに顕著。ベンゼマの得点感覚を長い時間活かしたいならセンター FWとして使った方がいい。

| SP | クリスティアーノ・ロナウド | Tスタイル | コンビネーションプレイ | Off | 20 | Def | 5 | Tec | 19 | Pow | 18 | Spe | 19 | Sta | 14 | To. | 95 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 メッシと並ぶ『WCCF』シリーズ最高クラスのメガクラッキ。右サイドに配置すれば対面する相手選手を軽々と抜き去り、深い位置から決定的なクロス、もしくは中へ切り込んでシュートチャンスを生みだす。得点感覚も抜群で、センターフォワードで起用するとゴールを量産する。ミドルシュートの威力、精度もトップクラス。"ゴール付近でロナウドにボールがわたったらとりあえずシュート"といったアバウトな運用でもオーケー。

備考 左サイド、トップ下に置くと自慢の攻撃力が3割ぐらい低下する印象。極力右サイドで起用したいところ。ただ左サイドやトップ下でも普通の選手よりは活躍してしまうのがこの選手のすごいところなのだが。

| SP | ゴンサロ・イグアイン | Tスタイル | ラインブレイク | Off | 18 | Def | 7 | Tec | 16 | Pow | 13 | Spe | 17 | Sta | 15 | To. | 86 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 豪快なシュートが持ち味のベンゼマとは異なり、スピードとテクニックを活かした抜けだしでエリア内から確実にゴールを決めていくタイプのフォワード。中央、右サイドからペナルティエリアに侵入するのが得意。右サイドに置くとクロスを供給しようとする意識が芽生えるが、イグアインの個人能力、受け手との連繋線が繋がっていないとチャンスに結び付きにくい。

備考 レアル・マドリードの中では試合終盤までスタミナが持ちやすい部類に入る。ペナルティエリア外での決定力にはあまり期待できないものの、戦力として計算しやすい選手といえる。

| SP | ラウール・ゴンザレス | Tスタイル | ムードメイキング | Off | 18 | Def | 10 | Tec | 18 | Pow | 13 | Spe | 14 | Sta | 15 | To. | 88 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

使用感 リアルサッカーでは毎年加入する新戦力に活躍の場を奪われた形だが、『WCCF』内のレアル・マドリードでは破格の決定力を持つストライカーとして中心選手に据えられる。ミドルシュートが得意でスルーパスもうまいため、トップ下でも活躍させられる。フォワードとは思えない守備意識で、ボール保持者を追走する。守備のうまい選手が少ないレアル・マドリードの陣容なら守備固めとして起用するのもアリだろう。

備考 カード裏のプレイ適正エリアは広いが、右、左ともにサイドに置くと攻撃力が落ちる。ただし守備はセンターフォワードやトップ下など得意な場所より守備に力を注ぎ、ボールを奪取してくれる印象。

**FCアルカディア日記4** U-5時にオススメのレアルゆかりの選手、その2:サムエル(07-08インテル)……能力値は全盛期に比べるとやや心もとないが、キープレイヤー戦術(バイタルエリアブロック)が強力。ディエゴ・ロペス(09-10ビジャレアル)、セサル・サンチェス(09-10バレンシア)……レアルに在籍したことのある白カード選手。どうしてもキーパーにレア枠を割きたくない場合にどうぞ。(マンモス丸谷)

基本フォーメーション　4－3－1－2

カーレンベルグ
ジアニ
マルティンス
ペカリク
コスタ

## 全独を席巻した多国籍軍が見事に融合した好チーム

世界的に有名な高給取りの選手は皆無でありながら、鬼軍曹のマガト監督が叩き込んだハードワークを武器に、一昨シーズンに見事ブンデスリーガを制して見る者を驚かせたのは記憶に新しいところ。『WCCF』においても突出した知名度を誇る選手はいないものの、適材適所でキラリと光る能力を秘めた個性豊かな選手がそろっており、なかなかどうして面白いチームになっている。

パワフルなシュートでゴールを量産するジェコ。スピードはないがミドルシュートを得意としているのがうれしい。

### U-5にするならだれを登録する……？

マルティンスが決定力に不安を残すため、まずは決定力とスピードを兼備したレギュラーカードのアタッカーを補強したい。『08-09』ダゴベルトやG.ロッシが理想的だ。中盤は攻守ともに充実したメンバーがそろう一方、ディフェンスではゴールキーパーは安泰だがスタミナに不安を残すセンターバックの人選は再考すべきポイント。マルティンスを外したことで空いた枠を利用して、例えばR.カルバーリョなどのような守備を統率できる人材を補填するといいだろう。

| 種別 | 選手名 | Tスタイル | Off | Def | Tec | Pow | Spe | Sta | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RE | ディエゴ·ベナーリオ | シュートセービング | 7 | 18 | 11 | 17 | 15 | 10 | 78 |
| RE | アンドレア·バルザーリ | マンツーマンディフェンス | 9 | 17 | 11 | 17 | 12 | 13 | 79 |
| RE | リカルド·コスタ | リトリート | 8 | 16 | 10 | 16 | 15 | 12 | 77 |
| RE | アレクサンダー·マトルンク | アンチポストプレイヤー | 7 | 16 | 10 | 19 | 11 | 14 | 77 |
| RE | ペテル·ペカリク | ディフェンスダイナモ | 11 | 10 | 13 | 12 | 16 | 16 | 78 |
| RE | サシャ·リーター | ディフェンシブサイド | 13 | 13 | 12 | 12 | 16 | 17 | 83 |
| SP | マルセル·シェーファー | アーリークロス重視 | 13 | 11 | 15 | 13 | 15 | 18 | 85 |
| SP | クリスティアン·ゲントナー | ハードプレッシング | 13 | 10 | 14 | 15 | 14 | 17 | 83 |

**ディエゴ·ベナーリオ**
使用感　ミドルシュートでも近距離からのシュートでも安定したセービングを見せ、しかも飛び出しのスピードにも優れた優良レギュラーカード。好調時には、相手と一対一の場面になっても飛び出しながら至近距離で撃たれたシュートをブロックしてしまうこともあり、その鋭い反射神経はまさに圧巻のひとこと。懸念材料は、ハイボールに対してときどき落下点に入るのが遅れることか。
備考　PK戦での強さは平均レベルだろう。とはいえ、レギュラーカードとして破格の守備力を備えていることは疑いの余地がないビッグセーバー。ちなみにフィードは平均点と言ったところ。

**アンドレア·バルザーリ**
使用感　パワー系の選手でもスピード系の選手を相手にしても一対一での守備を無難にこなせるあたりは、さすがにイタリア代表経験者といったところ。積極的なフォアチェックで相手FWをつぶし、パスコースを読んでのインターセプトも上手だ。チャンスと見れば果敢にオーバーラップを仕掛けるがスタミナが13とかなり物足りない。サブや45分間限定で起用するのが無難か。
備考　足が遅いので、数的不利でのカバーリングには不向きと言わざるを得ない。ただしフィード性能は高いので、リカルド·コスタのような相棒と特徴を補完しあえるような関係を築きたい。

**リカルド·コスタ**
使用感　チームスタイルはリトリートだが、ボールを持つと果敢にオーバーラップを仕掛ける攻撃的な性格も合わせ持つ。相手ボールホルダーへのフォアチェックや、ボール奪取後のフィードボールも比較的得意としているあたりはいかにもリベロらしい。足も比較的速いので使いやすい選手ではあるが、バルザーリと同じくスタミナに不安を持つ。
備考　センターバックとしての足の速さは特筆ものだが、スタミナ値12ではスターティングメンバーとして起用するにはリスクが高すぎる。ポルトガル国籍のチームなどでバックアッパーとして使うか？

**アレクサンダー·マトルンク**
使用感　相手のパスコースを的確に読んでのインターセプトや、高さを生かして浮き球のパスをヘディングでカットするプレイを得意としている。パワー系の相手には無類の強さを発揮し、滅多なことでは当たり負けしない強靭なボディの持ち主だ。ただ、問題なのは動作がとにかく鈍いためスピードやテクニックの高い相手に逆を突かれやすく、ボールコントロールが大雑把で相手に取られやすいのも泣きどころだ。
備考　193cmの身長はおおいに魅力。味方にファーストチェックに入らせて、苦し紛れのクロスボールをはね返す、といった役割を明確にしたい。スタミナはまぁまぁあるので、このチームではレギュラー当確か。

**ペテル·ペカリク**
使用感　サイド攻撃を指示すると水を得た魚のごとく勢いよくオーバーラップを敢行する超攻撃的な右サイドバック。上がってくるときだけでなく、帰陣のスピードも非常に速いのでカウンターのリスクを軽減してくれるのも好印象だ。パスの精度はまずまず及第点をつけられるレベルだが、短所はパワーがないので競り合いには弱いことと、攻守ともに動き回る分だけスタミナの消耗が早いことだ。
備考　オールマイティに使いやすいディフェンスダイナモを持つためチームに入れておきたいが、オフェンス11ディフェンス10の数値は少し物足りない。数少ないスロバキア国籍なのはポイント。

**サシャ·リーター**
使用感　パワーこそあまりないものの、味方のセンターバックやボランチが抜かれた背後のスペースのカバーリングが非常にうまいので守備面での不安はほとんどない。一方、攻撃においては高速フリーランニングを生かして積極的に参加する左サイドのスペシャリストだ。高い位置でボールを持つとクロスボールはほとんど蹴らないが、中央で待つ味方に向けて意表を突いたスルーパスを出してチャンスを演出する。
備考　サイドバッカーとしての能力はレギュラーカードであることを考えると十分に及第点。ドイツ国籍チームで攻撃的なラームとの取捨など、他チームでも十分に活躍できるポテンシャルを持つ。

**マルセル·シェーファー**
使用感　どちらかというと守備を重視するタイプのサイドバックで、サイド攻撃を指示をしてもあまり上がってこない。しかし、ここぞという場面では思い切ってオーバーラップを仕掛け、最終ラインからでもスピードに乗ったドリブルで相手を置き去りにしつつ、一気に最前線まで駆け上がってくることもある。アーリークロス重視のチームスタイルを持ちながら上がる頻度が低いので使い勝手はイマイチよくないかも？
備考　アップダウンは少ないものの、カードデータでは左ウイングでの特性も持つようだ。最終的なクロッサーとして高い位置での起用に妙味があるかも。

**クリスティアン·ゲントナー**
使用感　あまり攻撃には参加せずに守備を重視するタイプで、相手ボールホルダーにしぶとく食らいついてタックルを仕掛けたりパスをインターセプトしてボールを奪うのがうまい。球離れはあまりよくないが、狭いスペースをドリブルでスルスルと抜けて局面を打開する器用さも持つ。ヘディングも比較的得意としているようで、セットプレイの際には前線に上がってゴールを決めてくれることもある。
備考　他のスペシャルカードとしてはおおいに見劣りする性能であるのが残念。当チームをベースにしたときは真っ先に移籍候補となってしまうかも。チームスタイルもやや使いづらい。

**FCアルカディア日記5**　試合中は状況に応じたチーム戦術への変更だけでなく、選手交代のカードを切るタイミングや人選も非常に重要。今回はダイナモ系戦術の有無に関わらず、スタミナ値の高い選手でも動き回ると90分間体力が持たないことがしばしばあるので、毎試合必ずだれかを交代させるという前提でプレイすべきだ。スタメンを固定してずっと戦うのはもう古い!(たてしゅ)

## あうんの呼吸を見せる2TOPとジョズエは必見!

パワーが自慢のジェコ、グラフィッチの強力ツートップは連携も良好で、監督年俸ゼロから始めたチームでもアッという間にあっさりと黄金連携が完成。何やら底知れぬポテンシャルを感じさせる。MFでは我らが日本代表のキャプテンでもある長谷部に関心がいきがちだが、ここはジョズエに注目したい。サンパウロ時代にスペシャルカードとして登場したときとそん色のない能力を持っており、レギュラーカードでこれだけの人材はそうそうお目にかかれるものではない。

中盤の底で起用すれば、守備の局面で獅子奮迅の大活躍をしてくれるジョズエ。U-5要員として重宝することと間違いナシ!

## ボスニアの選手にハズレなし!?

尊敬するオシム氏と同郷のボスニア出身ということでミシモビッチを使ってみると、そのスルーパスにびっくり! 精度が高いのはもちろん、浮き球のスルーパスやサイドからアーリークロス気味のパスを供給。豊富なアイデアで崩しを狙うので、実用的なうえに見ていても楽しいパスを見せてくれた。ただし連携が良好でないと、スルーパスの効果は半減するようだ。自分が使う際は仲のいいジェコや連携が繋がりやすい旧ユーゴ圏の"～ッチ"な選手で固めてみようと思う!

東欧系のトップ下はレアリティの高い選手が大半。その中で彼の存在は貴重。これでユーゴ系縛りでのチーム作りの幅が広がった!



## ベナーリオってもしかしてすごいかも?

オシム自伝を（間違えて）三回買い直す僕としてはボスニアの選手を推薦したいところだけど、マンモス氏が書いているので割愛。マイチームのS・ロメロがどうしても肌に合わず、優良キーパーを探している時に見つけました、ベナーリオさんです。プレイスタイルはパワー型で、ビッグセーブをバンバン見せてくれます。こりゃ頼もしい。2センターバックがセビージャのスキラッチとエスキュデなので、だったら同僚でPKキーパーのパロップの方がいいんじゃというツッコミは無しの方向でぜひ。

個人的には今のところ本作ナンバーワンレギュラーカードGK。思わず「YOU?」と叫びたくなるホーガンばりのデザインも素敵すぎる。

| | 選手 | Tスタイル | Off | Def | Tec | Pow | Spe | Sta | To. | 使用感 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RE | マコト・ハセベ | オフェンスダイナモ | 12 | 12 | 15 | 13 | 15 | 18 | 85 | 攻守両面でのポジショニングに優れ、周囲の味方を的確にサポートするクレバーさが最大の持ち味。パスはショートパスを中心に確実性を重視し、細かいボールタッチを駆使したキープ力もまずまずのレベルで、さらにいざというときには右サイドバックもこなせるので使い勝手がとてもいい。チームスタイルを発動させるとさらに運動量が増し、同時にロングスルーパスを狙う頻度もアップするようだ。 | 守備面を成長させれば一流プレイヤーとおしての名声を得られそうな可能性を秘めた選手。3ボランチでやや守備的なタスクとゲームメイクをこなす器用さも兼ね備える。 |
| RE | ジョズエ | バランサーポジショニング | 10 | 15 | 14 | 10 | 14 | 19 | 82 | 危険察知能力に優れ、相手のボールホルダーを発見するやいなや電光石火のチャージングでボールを奪取する。攻守の切り替えも実に速く、ボールを失った味方の背後をすかさずカバーしたり奪ったボールを確実につなぎ、ときどき見せる鋭い弾道のサイドチェンジのパスも精度が高くて非常に使いやすい。スタミナ面でもまったく心配がなく、超がつくほどの優良レギュラーカードだ! | もしかしたら、このチームで最大の目玉カードかもしれない。パワー 10というのは怖い気もするが、アンカーマンとして競り合いになるような局面はあまりないはず。嫌みのないチームスタイルもうれしい。 |
| RE | トーマス・カーレンベルク | ロングスルーパス重視 | 14 | 8 | 17 | 11 | 14 | 11 | 75 | スルーパスの精度の高さが最大の待ち味で、まさに「リトル・ミシモビッチ」ともいうべき存在。個人能力が成長するとさらに細かいボールコントロールができるようになりまた、サイドを突破した場合はクロスを蹴るよりもドリブルでゴール前へ切り込むプレイを好むようだ。懸案事項は、スルーパスにこだわるあまりつなぎのパスをあまり出さないことと、ボディコンタクトに弱いことだろう。 | 2列目のチャンスメーカーとして必要なスキルをほとんど持った好選手。後半からの出場で疲れ切った対戦相手に得意のロングスルーパスを繰り出す姿頼もしい。 |
| RE | ズベズダン・ミシモビッチ | スルーパス重視 | 16 | 8 | 17 | 15 | 14 | 13 | 83 | 視野が抜群に広く、両足から繰り出される変幻自在のパスワークでゲームを組み立てる司令塔。特に左足で前線のFWに向けて放つ浮き球のラストパスの精度が非常に高く、味方のクロスボールに合わせて撃つボレーシュートもうまい。個人能力の成長がやや遅く、守備でも一生懸命走り回るためバテやすいのが少々気になるが、トップ下を置くシステムで戦うプレイヤーは、ぜひ一度お試しあれ。 | スルーパスを得意とする選手は以外と少なく、しかもスタメンで起用するに足る安定感を加味すると、彼のような存在は非常に貴重。しかもレギュラーカード。前作のベナユンのような存在になるか? |
| RE | カリム・ジアニ | ドリブル突破 | 14 | 9 | 16 | 11 | 17 | 13 | 80 | まるで右足にボールが吸い付いているかのような細かいボールタッチが特徴で、ボールを受ける際にはときどきマルセイユルーレットを使うほどのテクニシャンだ。ドリブル中はトップスピードに乗ったままジグザグに動きつつ、相手を幻惑しながら突破を図る。ペナルティエリア内でのシュート決定力もまずまずのレベルにあり、相手DFがバテてくる試合終盤になればその持ち味がより発揮されるだろう。 | 今作でテクニシャンタイプのドリブラーが得意とする「ジグザグ」ドリブルを得意とする選手。意外なところでは元PSVのプレシェや元リバプールのシセとも親交があるようだ。 |
| SP | エディン・ジェコ | ダイレクトシュート重視 | 18 | 6 | 16 | 18 | 14 | 14 | 86 | 空中戦に強く、ペナルティエリア内からのシュートでもミドルでも高い決定力を持っている。こぼれ球への反応が非常に速く、混戦から泥臭くボールをゴールに押し込むプレイも得意としているが、それ以外のときは動作が非常に鈍く、パスやドリブルはまったくもって不得意なのでフィニッシャーとしての仕事に専念させたい。 PKも苦手としているようで、 PKキッカーの指名はやめておいたほうが無難だ。 | ミシモビッチ、グラフィッチとの連携がとても魅力的なボスニアのファンバステン。右利きだが左足でのシュートも得意としており、フィニッシャーとして高い完成度を誇っている。 |
| SP | グラフィッチ | キープレイヤーアタック | 18 | 5 | 16 | 17 | 17 | 13 | 86 | 持ち前のパワーで相手を振り切りつつ、鋭い弾道かつ決定力の高いシュートでゴールを量産する生粋のストライカー。ボールコントロールはやや大雑把なのでチーム立ち上げ当初はやや使いにくいかもしれないが、個人能力が成長するとどんどんうまくなるので心配ご無用。クロスボールの精度が非常に低い印象で、またスタミナが1試合持つことがほとんどないので交代要員の準備は必須事項だ。 | 同僚のジェコやミシモビッチはもちろんだが、ダイスケ・マツイやルイス・ファビアーノと言った選手たちとも好連携を披露する。ブラジル国籍チームに起用するのも一考したい。 |
| SP | オバフェミ・マルティンス | ロングカウンター | 16 | 7 | 13 | 14 | 20 | 12 | 82 | 自慢の快速と左右にボールを大きく切り返すフェイントを駆使したドリブルが得意。シュートの威力および決定力とも、かつてインテル時代に登場したレギュラーカードの頃よりもさらに向上した印象だ。とはいえ、シュートの決定力はストライカーとして見ればやや物足りないレベルであることは否めない。後半から登場するスーパーサブとして、疲労のたまった敵の守備陣を書かき回す役目が適任だろう。 | カヌやアドリアーノなど、過去にインテルに所属した選手たちと親交を持つ。プレースタイルはまさに「ナイジェリアの野人」といった風情だが、レアカード枠を割くかと聞かれれば答えに窮する? |

**FCアルカディア 日記6**
個人的に愛用しているチームスタイルがS・ロメロが持つオーガナイズドディフェンス。あまり面白みのない地味な戦術だけど、現在使用しているものの中では一番勝率が高いというう気がします。次点がレア版のルーニーはカシージャスの持つフィールド支配。ハマれば前線で相手を寄せ付けず一試合戦い切ることも可能。これも見た目の面白みはないんですけど……!(名波シュン)

今月は群雄伝の難所の攻略と、上級テクニックなどを紹介！　さらに、今月もQ&Aでいろいろな疑問に答えるぞ！

Text：age

©SEGA

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

## 群雄伝の難所攻略＆ワンランク上のテクニックを紹介！

全国対戦はもちろんだが、それぞれの武家の物語を楽しめる「群雄伝」も本作の大きな魅力の一つ。すでにプレイしているプレイヤーは、そのすべてをクリアできただろうか？

今まで本誌で紹介してきたテクニックを駆使すればクリア可能であろう難度だが、油断すると負けてしまうステージはいくつか存在する。そこで、今回はそれらのいくつかを各武家ごとに攻略していくぞ。

なお、各武家のイベントをコンプリートすることで、システムボイスも専用のものに変化する、通常とはちょっと違った兵士カラーを入手することができる。イベントの中にはすぐに条件を満たすことが難しい内容もあるが、興味があるならコンプリートを目指してみよう！

そして後半では本作をプレイする上で役に立つ知識や騎馬隊のテクニックなどを紹介していく。

攻城する上で大筒、直接攻城どちらを優先するかの判断の指針、騎馬隊の有効な使い方など、それらに迷う、あるいは苦手なプレイヤーはぜひ参考にしてほしい。

さらに、これまで同様に今月もQ&Aでちょっとした疑問や、工夫についてお答えするぞ。こちらも対戦をする上でここぞ！　というときに使える知識ばかりだ。

どれも戦力アップにつながる内容なので、ワンランク上を目指したいプレイヤーは必見だぞ！

群雄伝のイベントをコンプリートすると、こんな兵士カラーが!?

## 各伝の難所をおススメカード紹介を含め攻略！

### 織田伝　第十三話

斎藤義龍が相手となる第十三話。敵武将の総武力が高い上、斎藤義龍の計略が強力なので、ぶつかり合いではやや苦戦を強いられる。

しかし、敵の構成は槍足軽、騎馬隊の居ない編成。つまり、こちらの騎馬隊の突撃を止める手段が無いのだ。そのため、このステージに挑むときは騎馬隊を必ず入れ、しっかり突撃をすることで武力の差を補うことができる。

また、統率力が高く、伏兵時のダメージが高い蜂須賀小六は、開幕時にマップ右上の方に居るので、統率の高い武将で伏兵を発動させ、余計なダメージを受けないようにしておきたい。なお、蜂須賀小六は、【SR】羽柴秀吉を接触させるとイベントが発生し撤退、さらに二度と戦場に出てこなくなる。所持しているならデッキに組み、開幕からぶつけにいこう。これで難度が大きく下がるはずだ。

可能であれば【SR】羽柴秀吉をデッキに組み込み、蜂須賀小六にはご退場願おう。

それ以外であれば、【R】佐々成政を使うのも有効。敵が使う計略のほとんどが斎藤義龍の計略なので、【R】佐々成政の相手の計略の対象にならなくなる采配で、それを無効化することができる。常に士気を5以上温存しておき、敵が計略を使った後に使用すれば、簡単にせん滅が可能だろう。

織田家では数少ない騎馬隊と、イベント要員の秀吉。のこの二枚を入れておけばぐっと楽になる。

### 織田伝　第十四話

斎藤義龍亡き後に美濃へ攻め込むステージで、主な敵は安藤守就、稲葉一鉄、氏家卜全のいわゆる美濃三人衆となる。

このステージも全体的に敵の武力が高い。開幕、イベントで敵武将の兵力が大きく減少するものの、一度撤退させると、それ以降の復活時は兵力がキッチリ満タンの状態での出撃となるので、油断しないようにしてほしい。

ここでも、【SR】羽柴秀吉があると安藤守就とイベントが起こり、一時撤退する。開幕がかなり楽になるので、やはり可能なら入れておきたい武将だ。

敵部隊のデッキ編成は、槍足軽が多い編成なので、こちらのデッキは槍足軽×2、鉄砲隊×3など鉄砲隊を主軸にした編成がオススメ。

もし【SR】織田信長を所持していれば、イベントで士気が増え、強力な大名采配を使用して押し切れるので、楽にクリアできるぞ。もちろんスターターパックに導入されている織田信長でも士気は増えるので、こちらも選択肢に入れておこう。

また、基本的に敵部隊は大筒に固まって進軍してくることが多いので、「貫通射撃」などの計略を持つ武将を使えば、向かってくる敵をまとめて蹴散らしやすい。必要士気が少ない計略を的確に使用し、無理に攻めず迎撃をした上で大筒を奪取、じっくりリードを広げていくといいだろう。

槍足軽で敵の突撃から守りつつ、鉄砲隊の一斉攻撃で向かってくる敵をせん滅しよう！

強力な鉄砲隊をチョイス。どちらの計略も、このステージをクリアする上で大活躍してくれるぞ。

織田伝で定番として使えるの武将カードは?:使い勝手のいい計略「方陣」を持つ【C】織田信包は、さまざまな場面で活躍してくれる。入手するのも簡単なのでオススメの一枚だ。また、【SR】織田信長であれば、イベントが起きて士気が増えやすく、自身の計略「天下布武」で一気に勝負を決めることもできる。持っているのであれば積極的に使っていこう。

## 武田伝 二章 第七話

山本勘助の計略を見破り、本陣へと攻め込んできた上杉謙信を迎え撃つシナリオ。

敵部隊は四枚ながら非常に武力の高い騎馬隊と鉄砲隊で構成されている。もともと火力の高い兵種なので、油断すると一瞬でせん滅される可能性があるため注意が必要だ。

ただ、勝利条件はあくまで「生存」なので、とにかく無理をしないことが重要。基本的には自城の前で戦い、向かってくる敵を迎撃するのが理想だ。前に出るのは、敵をうまくせん滅でき、大筒を取りに行く場面くらいでいいだろう。とにかく上杉謙信の突撃が怖いので、こちらは槍足軽多め、騎馬隊はスターターの武田信玄一枚の編成でいいだろう。このステージに限らず、騎馬隊の数を抑えることで、操作が楽になり、突撃を決めやすくなるぞ。

槍足軽は二・三部隊で兵力の減ったを自城に戻し、回復した部隊を出すといったローテーションを組み、向かってくる騎馬隊を迎撃していく。もちろん、城ダメージを受けないように立ち回りたいが、部隊の撤退も避けたい。攻城力が低い騎馬隊による城壁での攻城など、多少の城ダメージは許容範囲内なので、兵力回復を優先するものいい。

自城付近で敵を迎え撃とう。スターター信玄は横に長い計略範囲なので相性がいい。

なお、可能であれば【R】板垣信方をデッキに入れておこう。「生存」が勝利条件なので、特技【防柵】を持つスペックの高い槍足軽が重宝するはずだ。

おススメカード：特技【防柵】が心強い板垣と小幡。城門付近に防柵を設置すれば、かなり楽になるだろう。

## 武田伝 二章 第八話

上杉軍との決戦となるステージで武田伝 二章の最終話になる。

敵のデッキ編成は二章七話と似たような感じで、槍足軽が居ない騎馬隊と鉄砲隊のみの編成となる。ただし、こちらは通常勝利をしなければならないのがポイント。

こちらのデッキ編成も前ステージと同じような編成でOKで、槍足軽を多めにし、騎馬隊は武田信玄のみでいいだろう。なお、武田信玄と上杉謙信でイベントが起こり、双方武力が大幅にアップするのだが、このとき、上杉謙信の突撃を受けないようしっかり槍を向けておきたい。武力の上がった謙信の突撃は一撃で味方が撤退を余儀なくされ、そこから一気に崩れる恐れがあるからだ。

立ち回りは、敵の騎馬隊を槍足軽でけん制しつつ、鉄砲隊を武田信玄をはじめとした騎馬隊で倒していく。大筒は敵が占拠したものを奪い取ると安定するケースが多い。

槍弾正を上杉謙信へのけん制に使いたい。謙信を撤退させたら大筒占拠のチャンスだ!

クリア優先であれば、計略が使いやすい【UC】保科正俊の選択も有効。上杉謙信が計略を連発するので、それを止めるために保科正俊の計略「槍弾正」が役に立つ場面が出てくるだろう。

おススメカード：信玄を使わないのであれば、計略の頼れる【R】甘利虎泰。謙信対策の保科などがおススメだ。

## 上杉伝 第九話

出家のために京へと向かう上杉謙信と三好長慶がぶつかるシナリオ。

勝利条件が「生存」なのだが、敵城前に大筒がある特殊なステージなので大筒に常に敵が居座った場合、それを放置すると落城してしまう。そのため、何度か大筒を奪うなり、占拠を阻止する必要がある。

敵は槍足軽が一部隊しか居ないので、それを倒した上で騎馬隊の突撃で敵を撃破。奥に位置取ることの多い三好長慶まで迫るようにしたい。また、騎馬隊も居ないので鉄砲隊も有効だ。

三好長慶が統率力を下げる陣形「混沌の匣」を使用したら、基本的にはその範囲外から計略を使い戦線を上げたい。オススメカードは、「貫通射撃」など、遠距離から三好長慶を狙える計略を使う武将だ。迫る敵部隊をまとめて始末でき、「混沌の匣」の範囲外から攻撃できるのが強み。

うまく戦線を押し上げ、三好長慶を倒すか追い払わないと大筒のみで落城する危険がある。

また、このステージでは【C】新発田綱貞の「おむすびの術」も非常に有効。この計略のデメリットである味方の武力低下の効果時間は、自身の統率に依存するため、統率を下げられると一瞬で効果が切れるのだ。回復量は士気3にしては十分なレベルなので「混沌の匣」を使用してきたら狙ってみよう。

おススメカード：「貫通射撃」が便利な河田、「おむすびの術」で延々と回復できる新発田を採用するとクリアが楽に。

## 上杉伝 第十三話

高坂昌信率いる別働隊と、その足止めを担う甘粕隊との戦闘が描かれたステージ。ここではイベントに上杉謙信の出番が無いので、もし所持しているのであれば【SR】甘粕景持をデッキに組み込んでおきたいところ。

勝利条件が「生存」なので、通常は自城前で敵を迎撃するのが理想だろう。敵が大筒を占拠しても、それだけで時間内に落城することは無いので、そこは放置でも問題無い。敵部隊、およびその計略が強力なため、無理に大筒を奪取しようとすると手痛い反撃を受ける危険が伴うので無理は禁物だ。

敵部隊は高坂を軸に強力な騎馬隊が居るので、槍足軽の存在が非常に重要になる。特に高坂が、味方の移動速度が上がる陣形「疾風の陣」を使用してきた際は、足止めをしないと一気に壊滅の危険もあるので要注意。【C】安田長秀のほか、城を守る場面であれば、統率力は低いが強力な武力を誇る【SR】鬼小島弥太郎も有効。ただし、攻城を妨害する際には、統率力の差で弾かれることを考慮し、横からの妨害ではなく、一旦、自城に戻り、そこからの出撃で対応していこう。

高坂の「疾風の陣」に対し、しっかり槍足軽を向けて突撃をくらわないようにしたい。

また、上杉家には槍足軽が少ないので、スペックに優れた【R】板垣信方など、優秀な槍足軽の多い武田家から強力な槍足軽引っ張ってくることも考えておきたい。

おススメカード：上杉家の貴重な槍足軽。この二枚はコモンなので揃えやすいだろう。上杉家単独ならぜひ採用したい。

戦国はみだし版　武田・上杉伝をクリアするなら?:武田家では、スペックが高く計略の使いやすい【UC】一条信龍、スペック要因として【R】板垣信方、【C】小幡昌盛らが強力。上杉家では、貫通射撃を持つ【UC】河田長親、使いやすいコスト1の槍足軽【UC】高梨秀政、謙信の突撃をサポートする壁要因として【C】新発田長敦などが使いやすい。また、スターターでも比較的使いやすく、士気が増えるイベントが起こりやすい武田信玄や上杉謙信もおススメだ。

# ワンランク上のお役立ち知識&テクニック集

## 防衛の要！　迎撃を使いこなせ!!

突撃状態の騎馬隊に槍を向けることで発生する迎撃。その仕組みをしっかり覚えておくことで、瞬発力の高い騎馬隊の動きをけん制できる。

まずは基本的なおさらいになるが、迎撃の発生条件は敵が突撃状態になったときのみ。突撃準備状態ではいくら速度を上げても迎撃は発生しない。

そして、その迎撃のダメージだが、基本的に迎撃を受ける側の速度、武力によって変化することは無い。騎馬隊側がどんな強力な計略を使用しても迎撃ダメージは変化しないので、思いのほかリスクは少なく見えるが、槍足軽の武力が上がると迎撃ダメージも上昇することを覚えておこう。

そのため、武力強化系の計略がかかっている槍足軽で騎馬隊に迎撃を決めることができれば、かなりの大ダメージを与えることができるぞ。槍の長さが延びる計略も非常に有効だ。

なお、騎馬隊の突撃に対し、ピッタリ重なった状態の二部隊で迎撃した場合、きっちり二回分の迎撃ダメージが入る。操作は難しいが自城から出撃し迎撃を狙う場面など狙えるチャンスがあるはずだ。

槍が伸びる計略を駆使すれば、味方を突撃から守りつつ乱戦も避けることができるぞ。

## 各種攻城ダメージを把握しよう！

直接攻城のダメージは、試合を一気に傾ける上で重要なダメージ源となる。そのダメージは、基本的にコスト・兵種ごとである程度の幅があり、さらに攻城を決めた武将の武力にも影響を受け、武力が高いほど威力が上がっていく。

右に、通常時（武力12）と計略使用時（武力30）の【SR】上杉謙信の攻城ダメージの比較を掲載しておくので、参考にしてほしい。

また、いざ攻め上がるときに、大筒を優先するか、脇を抜けて直接攻城するかを悩むプレイヤーに朗報！　城壁で攻城した際に、各コストごとに平均的な武力の兵種が何回攻城すれば大筒のダメージを越えるかを表にまとめたので、これを参考に大筒・直接攻城のどちらを狙うべきか判断してほしい。なお、槍足軽と足軽の攻城力は右の表の通り高く、2コスト以上の武将ならほぼ一撃で大筒のダメージを超える。その攻城が決まりそうならあえて大筒を占拠する敵をスルーして直接攻城に向かわせればわずかだがリードすることが可能なのだ。

画像上：武力12、画像下：武力30での攻城ダメージ

**大筒のダメージを超えるのに必要な城壁への攻城回数**

| 兵種 | コスト | 回数 |
|---|---|---|
| 騎馬隊 | 1.5コスト | 3回 |
| | 2コスト以上 | 2回 |
| 鉄砲隊／弓足軽 | 1コスト | 3回 |
| | 1.5コスト以上 | 2回 |
| 槍足軽／足軽 | 1コスト～1.5コスト | 2回 |
| | 2コスト | 1回(※) |
| | 2.5コスト以上 | 1回 |

基本的に騎馬隊だとコストがいくら高くなっても一回の城壁への攻城で大筒のダメージを超えることはむずかしい。混戦時に大筒を無視して騎馬隊のみの攻城はあまりオススメしないぞ。

※ほぼ同等。平均的な武力なら一回で可。

## ワンランク上の騎馬隊活用術

### ●味方の攻城をアシスト

味方が敵城に張り付き攻城をするときに、援護のため、城から出てくる敵に突撃を狙おうとすると、味方が邪魔でその位置に突撃をうまく決められない。といった体験をしたプレイヤーは多いはず。ここではこれを回避するコツを紹介しよう。

突撃は基本的にタッチアクションをした位置から直線的に一定距離を移動する。なので、味方の居る場所の少し手前に向けタッチアクションをすることで、味方の位置に突撃が可能なるぞ。やや離れた位置で突撃準備状態を作り、敵が出てくるのに合わせて向きを変更、味方の手前でタッチアクションをする、といった動作が有効なのだ。

### ●騎馬隊の乱戦で武力を活かす方法

騎馬隊の武将には、武力が大幅に上がる計略を持つ武将が居る。しかし、騎馬隊は突撃準備状態になると乱戦時間が短くなる性質を持っているので、武力を活かすためには、敵の目の前で停止し、突撃準備状態を解除した上で乱戦する必要があるのだ。少々難しい動作だが効果が大きいので、ぜひとも習得しておきたい。ただし、停止状態では敵騎馬隊のターゲットになりやすいので、槍足軽で援護することも忘れずに。敵の槍足軽と乱戦しつつ、自軍の騎馬隊を防衛。騎馬隊を有効に活用するには、槍足軽の運用も同じくらい重要なのだ。

カードの移動予定位置であるミニマップの緑の枠を見て停止する位置を予測しよう。気持ち手前気味に停止するといい。

### ●統率差を活かした立ち回り

左で述べたように、突撃準備状態の騎馬隊は乱戦時間が短くなるという特性がある。

乱戦時間が短い、ということは、統率力があれば武力が多少低くとも素早く敵を連続で弾けるということになる。例えば【SR】真田幸隆であれば、【C】駒井高白斎ぐらいであれば一方的に弾けるぞ。

これを活かせば、相手の大筒発射直前に高統率の騎馬隊で素早く敵を押し出し、奪取するといった戦法が可能になる。さすがに集中攻撃を受けると奪取前に撃破されることもあるので、発射直前をうまく狙おう。

大筒を守る武将が少なければ、一気に奪取することもできる。統率差をよく確認して行動するといいだろう。

騎馬隊と槍足軽の乱戦：武力に差が無くても、騎馬隊で槍足軽を弾き続けると騎馬側が大きなダメージを受けることになる。と、いうのも乱戦時間が短いため、正面からぶつかると、すぐに離れ、槍撃を繰り返し受けてしまうのだ。通常の乱戦ダメージに加え、槍撃ダメージが上乗せされてしまうので、槍足軽を弾くときはあまり無理をしないように兵力をよく見て行動しよう。

# 戦国大戦Q&A

今月は、大筒発射のタイミング、遠距離攻撃への対処、そして謎の特技「肉」についての質問に答えますぞ!

## Q ギリギリで大筒が間に合わずに負けてしまった! どのタイミングで占拠すれば間に合うのだ!?

## A 20カウントぐらい残して城から出るのが安定ですぞ!

時間切れ直前に大筒が決まるかどうかのタイミングは判断が難しいところ。自城から大筒の占拠を狙う場合、妨害を受けなかったとし、最も移動速度の遅い槍足軽で残り20カウントぐらいで城から出撃、占拠までつなげればギリギリ大筒の発射が間に合う。

これを細かく分けていくと、例えば、移動速度の速い騎馬隊を先行させ、突撃を駆使して移動し占拠を開始すれば、約18カウントぐらいに城を出ても間に合い、騎馬隊無しで出撃、特技の制圧持ちで占拠し続けた場合は残り17カウント前後。制圧持ちが同時に出撃、騎馬隊が先行して占拠後に制圧すれば、残り15カウントで出撃しても大筒の発射が間に合う。最後の最後まで逆転のチャンスがあるので、負けている場合でも諦めずにチャンスをうかがおう!

ちなみに、制圧を持つ武将で占拠から発射まで大筒上で待機した場合は、カウントが表示されて8～9カウントほどで発射が可能。この辺りも目安として覚えておこう。

このように制圧持ちの武将が居る場合は、大筒の発射までに必要なカウントが短いので、下手に放置すると大筒を二回撃たれることもある。開戦前に敵武将の特技をしっかり把握しておくことも重要だ。

敵が居ないのであれば、騎馬隊を先行させることで発射までの時間をわずかではあるが短縮することができるぞ。

## Q 武力の高い遠距離攻撃が怖くて接近できん! 何か対策はないのか!?

## A 攻撃を受ける武将の選択、距離の把握が大事ですぞ!

武力の高い弓足軽や鉄砲隊に接近するときは、主力を前線に立たせると、その後のぶつかり合いで兵力が低下した状態での戦闘になりやすく、あまりいい状況とは言えない。そこで、接近までは低コストの武将や、動きが速く敵の鉄砲を回避しやすい騎馬隊など先行させ、攻撃をある程度受けてもらいつつ、戦線を上げていこう。敵が弓足軽であれば、一度狙った相手から標的を変更するのに少し時間がかかるので特に有効だぞ。

また、遠距離攻撃が可能な武将を先行させ、敵に狙わせつつ撃ち合いに持ち込むことで、とりあえずお互いの兵力を減らし、けん制できる。こちらに遠距離攻撃可能な武将が居ない場合、敵は一定距離を保ち続けようとするので、デッキにもよるが、最低でも一部隊は弓足軽や鉄砲隊を入れておきたいところだ。

なお、右に弓足軽と鉄砲隊の通常時のギリギリ攻撃が届かない位置を写真で掲載しておくので距離把握の参考にしてほしい。(ただし、家宝で射程が伸びることもあるので注意。)

●弓の射程

●鉄砲の射程

## Q 額に「肉」と書いてある武将にいいようにやられてしまった! あれは一体何なのだ!?

## A あれは【SS】織田信長専用の特技であります! 注意してくだされ!!

現状、【SS】織田信長だけが持つ「肉」という特技は、「気合」と似たような性能なのだが、あきらかに違う点が二つある。

まず、赤ゲージの回復速度。気合に比べてかなり回復が早いのだ。もう一つが赤ゲージの量。ダメージのほとんどが赤ゲージに変化し、少しでも攻撃が途切れると一気に回復する。さらにそこで計略「火事場の馬鹿力」を使われると単騎でせん滅されることも。

対策は、ある程度兵力が減った状態で鉄砲隊での集中砲火や、弓足軽で攻撃を当て続けたり、統率力依存のダメージ計略を使うなどの手段がある。統率力依存のダメージ計略では赤ゲージが残らないのだ。

とにもかくにも回復を阻止しないと、ひたすら兵力が回復し、こちらが消耗し切ってしまう。丁寧に対処しよう。

## EXカード付属のオフィシャルバインダー発売!

3月に、セガから『戦国大戦』の公式バインダーが発売される! 本作のイメージにピッタリな和風のデザイン、全武将を納められるリフィルに加え、ここでしか手に入らないEX「ねね」が付いてくる! このカードは通常の排出で入手できるカードとは異なる性能を持っているぞ。本製品は、エンターブレインの通信販売サイト「ebten」内の「セガストア」で予約受付中! そして今回は1名様にこの賞品をプレゼント! 応募の詳しい方法などは本誌3ページを確認して応募してほしい。

読者プレゼント 詳しくは3ページにて

ゲーム以外のイベントにも注目:会員制イラスト投稿コミュニティサイトpixiv<http://www.pixiv.net/>にて戦国大戦カードイラストコンテストが実施されるぞ。「戦国大戦に登場してほしい武将イラスト」をテーマに、武将カード用のイラストを投稿しよう! また、先日行なわれたイベント"「戦国カンファレンス」presented by 戦国大戦"のリポートも本誌のブログ「ARCADIAブログ アーケード魂」で掲載中だ!

http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

札魂ここにアリ!!

# 現在の対戦環境での対策を手助けします！

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
ロード オブ ヴァーミリオンII

狂気ノ輪廻

今月は、現在主流となっているデッキの解説、そしてその簡単な対策を紹介するぞ！どれもこれも非常に強力なデッキなのだが、スキが無いわけではない。しっかり対策を立てて撃破を狙っていきたい！



Text:age

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年12月8日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

## 強力なカード、強力なデッキに対抗しよう！

### 6枚魔種

●デッキの目的・戦い方

基本的にはその回転力と火力による力押しがメイン。また、これまでと変わらずピンダメも強力だ。【バルバリシア】や【スプリガン】を軸としたピンダメ型の他にも、【シルフ】を入れた強化メインの形がある。

●ここが強い！

6枚ゆえに回転力にすぐれ、【モーグリ】などの追加で、さまざまな編成で十分な火力を発揮できる。

●このデッキのスキは？

魔種ならではの打たれ弱さがやはり弱点。とはいえ、使い魔ばかりを落としても意味は無い。打たれ弱い使い魔に攻撃を当て撃破を狙いつつ、主人公のHPを減らして、回復を強要、出撃を遅らせるのが理想。回復を待たずに出るなら主人公を狙っていき、粘り強くチャンスを待ちたい。

【モーグリ】などの追加で戦術の幅が広がり、デッキバリエーションも多い。魔種は6枚が基本となる。打たれ弱さに付け込みたい。

### アルカナテレポ

●デッキの目的・戦い方

打たれ強いカードを中心に、突破から制圧完了までをワンセットで狙う。【アジュダヤ】と【スノーマン】にコスト25の使い魔とコスト10の[Wアルカナ]スキル持ちを入れるのが基本。

●ここが強い！

【アジュダヤ】が非常に打たれ強く、主人公を落とされても、使い魔のHP残量に余裕がある場合は居座ってもカウンターで突破されにくく、そのままテレポートチェンジから逆転までできる可能性もある。使い魔を落とされないうちは常に優位だといえる。

●このデッキのスキは？

4枚デッキなのが唯一の弱点。基本的に、後ろに隠している使い魔を狙って落とすのが理想。【スノーマン】が旧【わだつみ】になっている亜種デッキも同様に、別の使い魔を先に撃破しよう。

【アジュダヤ】が加わったことで、その能力が底上げされたデッキ。なんとか集中攻撃で敵使い魔の撃破を狙っていきたい。

### 毒不死

●デッキの目的・戦い方

いわゆる「毒」と言われる特殊技を使っての嫌がらせのような攻撃、そしてそれと他の妨害系特殊技を組み合わせてのかく乱が目的。左の4枚以外では、【サマエル】も相変わらず使い勝手が良い。

【モルガン】などと併用して戦闘もこなせるタイプと、【ボーンホイール】などと組み合わせて毒で痛みわけを狙いつつ、移動速度を低下させて制圧を狙うタイプなど、多種多様なパターンが存在する。基本、「毒」を使う使い魔が二～三体入っていた場合、それだけでHPを200～300減らせる。

●ここが強い！

とにもかくにもコスト10の「毒」を使う使い魔がやっかい。コスト10の使い魔三体でも、その集中攻撃と主人公のオーバーキルで一体死滅させることも可能。これで、相手に安易な突破をさせず、ズルズルと自分のペースに引きずり込む。死滅しても、復活してすぐに特殊技が使えるようになるので、その回転力も侮れないところ。

また、【ボーンホイール】の特殊技がかかった状態で、【リッチ】の特殊技を重ね掛けされると、移動速度が大きく低下する。この組み合わせも強力なパターンの一つだ。

●このデッキのスキは？

強いて挙げるなら、単純な攻撃力にやや不安があることだろう。一体落としての痛みわけをしつつ、WAITがたまったところで仕掛けるのも一つの手。あえて相手の主人公を落として使い魔を生還させるのもアリだろう。

ただし、相手に【ボーンホイール】が居る場合は、特殊技を使いに来たときに集中攻撃をして少しでも撃破のチャンスを逃さないようにしたい。それほど打たれ強くは無いので、オーバーキルなどを温存して倒したい。

毒のと相性が非常に良い【ボーンホイール】。序盤を誤魔化しつつ、中盤から終盤で勝負を仕掛けてくることが多い。

**アルカナ情報局**

人獣と神族は？人獣は【ヤシュトラ】を軸としたデッキが強力で、上記のデッキに次ぐ、あるいは匹敵する強さを持っている。ただひたすらに戦闘を繰り返すタイプのデッキなので、崩すには慎重さが必要。
神族は、雑多な種類が存在するが、正直なところやや苦戦を強いられている。拡散メインの4枚や、【レナス】、【ポポイ】を入れた6枚型が安定か。

# 対策となる手段を知ろう！

## USの組み合わせ

性能が変わったものの、制圧メインのデッキに対しての保険として、〔クロノフリーズ〕は相変わらず便利。突破されても一気にリードされることもないのでLV1ではもっとも安定した選択肢といえる。

また、アルカナストーンシールドを封印しての制圧がメインの不死には、〔アウェイク〕が思いのほか役に立つ。戦闘面がそれほど強くないデッキであれば、〔アウェイク〕が使える状態でアルカナストーンシールド側に向かえば、相手は追わざるを得ない状況になりやすい。一応、使用率の高い〔シーリングU〕に対してわずかに対策になることも覚えておこう。ただし、それもこちらに〔シールド〕系のスキルがある場合なので、それが無い韋駄天デッキなどの場合は選択肢から外してもいいだろう。

なお、一応LV1と2にそれぞれセットすることで両方使うことも可能だが、そうすると〔リターンゲート〕がセットできなくなるので、相手にそれを使われて強引にリードされてしまうことも。安定は必ず〔クロノフリーズ〕をセットしておくことだが、海種などに戦闘で優位に立てる編成であれば、〔アウェイク〕を優先してもよいだろう。

すべての種族に対して活用可能で、対アルカナテレポではときには生命線にもなりうる〔クロノフリーズ〕。雷を多く積んでいる場合以外ではなるべく外したくないところ。

## 使い魔の選択

対策となる使い魔の組み込み方を考えるのも時には重要。強化や妨害メインとなると、やはりディスペル系（特殊技などの効果を打ち消すタイプのもの）の特殊技を組み込んでおくといろいろと便利。

ただし、これらはその役割上低コストが多く、その使用後にさらに突破にまでは至りにくい。自身の主力と使い分け、その戦闘を誤魔化すためと割り切って使ってみるといいだろう。

あとは、種類こそ少ないものの、相手の特殊技ゲージを減らす特殊技を使用する使い魔も思いのほかあるかもしれない。テレポートチェンジ系は高コストのためゲージのたまりが遅いので、一度減らすことができれば突破されてもテレポートチェンジは使えないことがほとんど。ほかにも、高コストのピンダメやたまりの遅い強力な強化系の特殊技を封じやすい。

また、お約束だがやはりピンダメは頼りになる。高コストの使い魔でも、弱点属性に加えての集中攻撃を仕掛ければ、撃破のチャンスは十分に作れる。汎用性も高いので、それらをかなり多めに入れてデッキを構成するのも一つの手。

神族であれば、これらの副次効果のある特殊技を使う使い魔が役に立つことが多い。今回紹介しているデッキは、基本的に4速になることがほとんど無いので（アルカナテレポが旧【わだつみ】入りの場合も【エキドナ】か【アテナ】入りが主軸）、3速の【アルテミス】が足を引っ張ることはあまり[illegible]攻撃属性的にもテレポート対策として使える。【ポポイ】の代わりにこちらを投入したとして[illegible]戦力が大きく低下することは無い[illegible]

## 主人公の武器

とにかく前述のデッキに対抗する必要があるのであれば、雷、光、撃属性のいずれかを装備、かつ、単体、あるいは二体に大ダメージを与える武器をチョイスするとチャンスが作りやすくなる。ほかに直接ダメージ系の特殊技を持つ使い魔がデッキに入っているのであればなお有効になるぞ。

それらが弱点の使い魔は使用率も高めな傾向にあるので、主人公の武器に合わせてデッキのほうを調整しても大きな問題はないはずだ。

武器の種類は、例えば、基本的に打たれ弱く、主人公のHPも減らしたい魔種対策を主人公が担うなら「レイピア」を選択し、一発が重要なアルカナテレポ対策を主人公が担うなら「剣」を選んでチャンスを作る、通常時の攻撃力を高くしたいなら「両手斧」を選択、といった考え方でもいいだろう。

範囲内の敵に一定ダメージを与えるOKは、現環境では少々扱いにくいところもある。ただし、【テティス】や【ヴィシュヌ】のように、拡散攻撃を強化する特殊技が使える場合は別。このような場合は、その破壊力に賭けて主人公を杖にしていまってもいいだろう。デッキ構成に合わせて武器を選ぼう。

相手の弱点を[illegible]れば、[illegible]まりの早めなオーバーキルは非常に重要な戦力になる。デッキに合わせて主人公の武器を変えるだけでなく、ときには[illegible]考え方も重要になってくるぞ。

LoVッ子の皆さんお待たせしました！「ふぁん散歩II」が再開決定です！　再開1回目は、初めて「ふぁん散歩」を開催した大阪にて実施。会場は「タイトーステーション 難波店」。難波駅下車目の前なので、迷うことはないだろう。

イベントはいつもの柴P＆fan114が軽快なトークを繰り広げつつ、新情報を公開していく予定なのでお楽しみに!!

そして、本誌のこのページ右下にあるローダー交換券を持参してくれた読者には、ふぁん散歩オリジナルトップローダー2枚をプレゼント！　さらにさらに……昨年開催したOVER the LORD fan festevalで配布した「LoV II カレンダー2011」を、ふぁん散歩用に増産して用意します！　こちらも併せて交換しちゃいますので、奮って参加してくださいネ!!

**ついに再開!!　2月5日(土)**

**タイトーステーション 難波店**
〒542-0076　大阪市中央区難波千日前15-12
電話:06-6641-0185

# 初心の地・大阪にて開催決定!!

※イベントに関する詳細は、ロード オブ ヴァーミリオンII公式HP、もしくはアルカディア公式HPにてご確認ください。

ふぁん散歩II
ローダー交換券
難波

# アルカディアノベル第九弾

いよいよ九回目となった　本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　今回は手から波動拳が出せることになった主人公が、日本有数のエリート高校であり必殺技養成所である「桃ノ木学園」に転校するところから始まる。そう、今回は前シリーズ第一回目の作品「俺は波動拳をあきらめない」に立ち戻り、まったく新しい世界観からのスタートになる。ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目だ!!

## 本編のあらすじ

少年なら、だれだって波動拳にあこがれる。人目を忍び、高校生にもなってそれを繰り返した主人公、泉岳寺キョウヘイは、ついにその夢をかなえる。そして一変する世界。突然現れた美少女、桃ノ木アオは彼を取り巻く世界を一変させ、平凡だった少年をさまざまなトラブルに巻き込もうとする。ある日見た夢とはあまりにも違う世界に混乱する主人公。殺す、殺しなさい。見捨てなさい、あきらめなさい。【世界平和部】に入部を許されたキョウヘイは苦悩し、さいなまれる。ループする世界で桃ノ木アオが主人公を連れて行くには幸福か虚無か。謎が謎を呼ぶ平行世界のおとぎ話が読む者の思考回路を加速させる……!!

夏休みが終わり、新しく俺が転校することになる私立、桃ノ木学園は、何でも全校生徒が必殺技を使えるという。

なにそのトンデモ学園⁉

と思ったが、俺も手から波動拳が出せるびっくり人間であるからして、思いのほか、転校アレルギーみたいなものはなかった。

それに、何でもこの学園を卒業すると、どんな生徒であれ一生を約束されるレールが引かれるという。

一生を約束される……。

それがどんな事なのか俺にはあまりよくわからないが、当然、悪い気はしない。ボーナス100万とか？　もしかして庭から石油が出てくるとか？　それはいくらなんでも、ないか。

「新しく転校生を紹介します。泉岳寺キョウヘイ君です」

転校初日のHR。赤いジャージを着た担任の先生が、俺を紹介する。

「初めまして、泉岳寺キョウヘイです」

クラスメイトは、たったの三人。

まず、巨大アフロの外国人が目に入る。

そして、俺の妹であるリョウコ。

さらに、青い目をした明らかに年下らしき金髪の短パン少年である。

教室の大きさは今まで学んできた小中高と同じくらいだから、そこに三というのは明らかに在庫稀少な感じだ。

アフロ。

妹。

金髪少年。

そんな感じで、クラスの最前列に三人並んでいる。

（本文より抜粋）

**著者の戯れ言 1**

毎度こんにちは、名波シュンです。今回からはいよいよ新シリーズがスタート!!　……とは言え見覚えのあるキャラクターがチラホラでてきます。実は今回は「俺は波動拳をあきらめない」から続くifの世界。泉岳寺キョウヘイが桃ノ木学園に転校するところから物語は始まります。ちょっとしたボタンの掛け違いで変わる世界の怖さ、みたいなものを楽しんでいただければ幸いです。

# 本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

普通の波動拳はおそらくソーダ味ですが、ファイアー波動拳はきっと担々麺の味だと思います。お酒が進むと思います。ソニックブームは単体では味がないので、酢醤油などで歯ごたえを楽しむのだと思います。(IKa)

桃ノ木学園を卒業すると、一生を約束される……。外堀がだんだん埋められて来た感じで、なんだかゾクッとしますね。自称、健全なる青少年キョウヘイ君の未来が心配です(笑)。(八木ゆかり)

こんにちは、幸宮チノです。実際になにかひとつ格闘ゲームの必殺技使えるとしたら、迷わずデミトリ・マキシモフのミッドナイトブリスを選びます。世界中、みんな美少女になーれ!(幸宮チノ)

## twitter 特別企画 公式アカウントのRT(リツイート)で 特製図書カード大プレゼント!!

**編集部からまさかの大プレゼント!**

「アルカディアノベル」新作解禁時(毎月第二金曜日)からアルカディア公式アカウント(http://twitter.com/arcadiamag)の関連ツイートをリツイートされた方の中から抽選で20名様に、「特製図書カード」をプレゼント! 更新日に乞うご期待!

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト

http://www.famitsu.com/novel/#arc にて

毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

著者の戯れ言 2

「もしあの時、こうしていれば……」、「もしこんな出会いがあったら……」なんて、だれでも思ったことが一度はあるはず。かく言う僕も、もし現実に十二人の妹がいたら……、しかもその妹たちが「ドラッカーのマネジメント」を読んだら……、などとしばしば夢想します。あれ、この斬新なコンテンツ、もしかしてワンチャンあるかも……!? ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun/

待望の1stアルバム発売記念！
アルバム全容と、謎につつまれた本人のルーツに迫る!!

# SUPER STAR 満 -MITSURU-

「ONLY ONE ACT / SUPER STAR 満-MITSURU-」

<収録予定曲>

01.ALL MY TURN -このターンに、オレの全てを賭ける-
02.She is my wife
03.NEW SENSATION -もう、あなたしか見えない- ／ with SUPER HEROINE 彩香 -AYAKA-
04.Smug Face -どうだ、オレの生き様は-
05.NEW GENERATION -もう、お前しか見えない-
06.ALL MY HEART -この恋に、わたしの全てを賭ける- ／ with SUPER HEROINE 彩香 -AYAKA-
07.Everlasting Resort
08.He is my only star ／ with SUPER HEROINE 彩香-AYAKA
09.THANK YOU FOR LISTENING
10.SUPER STAR 満 -MITSURU- ONLY ONE VOICE ACT

## 普段聞けなかった真のオンリーワンを伝えるための作品

——自身初のオリジナルアルバム「ONLY ONE ACT」発売決定おめでとうございます　アルバムのコンセプトについて教えてください

**満**　スーパースターとして今まで多くの楽曲をリリースしてきた。その一つひとつがオンリーワンでありオレ自身を彩る大切なマテリアルである。今回それらを一つの作品としてまとめ今までの軌跡を辿るとともに普段はゲームサイズ分しか表現できなかった曲たちの真のオンリーワン、これを伝えるための作品になっている。

——新曲「Smug Face」、「He is my only star」はどのような曲に仕上がっているのでしょうか？

**満**　「Smug Face」は今までのオレの足跡を振り返り、このアルバム「ONLY ONE ACT」の制作するにあたっての力強い一歩を表したナンバーだ。普段のテイストとは一味違ったダンストラックに仕上がっている。「He is my only star」はSUPER HEROINE 彩香-AYAKA-がリリースする3rdシングルで、いつもはオレ自身が放つ「ONLY ONE EURO BEAT」をベースに彩香の歌声を乗せたアッパーなナンバーだ。

——作詞の多くをARATAさんにお願いした経緯を教えてください

**満**　実は彼とは昔からの知り合いなんだ。彼の創る歌詞には独特の世界観がある。その世界観こそオンリーワンを表現するにふさわしいと思いお願いしたんだ。

——このアルバムをどんなシチュエーションで聞いてもらいたいですか？

**満**　そうだな……。一人で部屋でじっくり聞くのもいいが、クラブのようなデカイ場所に爆音で体中に浴びながら、友達同士でワイワイしながら聞いてもらえるとうれしいな。

——アルバム発売記念として、ライブなど、読者の方々が「生SUPER STARさん」を見れる機会はあるのでしょうか？

**満**　みんなのアツイ声援があればもしかしたら……な。

## リスペクトしているのは時代を築いた巨匠たち！

——ここからは今まで知ることができなかったSUPER STARさん自身のことについて質問させていただきます　まずは、作曲を始めたきっかけを教えてください

**満**　オレの持つ思想、想い。それをどうしたら多くの人たちに伝え得られるか。それを考えたとき、音楽にたどり着いたんだ。だからタイミングが違ったらもしかしたら音楽ではなくデザインや料理、ダンスといった違う形になっていたかもしれないな。

——ご自身でセリフや歌声を入れることになったきっかけを教えてください

**満**　実は最初はセリフなど声を入れるつもりはまったく無かったんだ。声の無い状態で楽曲を作っていたのだが、何かオンリーワン感が足りないことに気がついたんだ。ああでもない、こうでもないと試行錯誤を繰り返しているうちに、その答えが「声」にあることにたどり着いた。それをきっかけにオンリーワンエモーションを伝えるため、楽曲にセリフを入れるようになったんだ。

——影響されたアーティストがいらっしゃったら教えてください

**満**　強くリスペクトしているのはバッハ、シューベルト、ヴェートーヴェンだ。現代音楽の礎を築いた彼らはやはり偉大であり、その圧倒的な個性はその時代のオンリーワンと言っても過言ではないだろう。ゆくゆくはオレもこの巨匠たちに肩を並べられる存在になりたいと思っている。

——本誌のコーナーで読者のさまざまな悩みを解決してもらっていますが、SUPER STARさんの今のお悩みはなんでしょうか？

**満**　やはり世界平和についてだろうか。耐えぬ紛争に頭を悩ませている。国、地域によって思想は異なり何を信じるか何が正義かは人それぞれだ。その想いの違いで人間同士が争っていい訳が無い。音楽を通して争いの無い世界になることを願っている。

——もうひとつ本誌のコーナーでもよく見かけた質問なのですが、ずばり、理想の恋人像について教えてください

**満**　お互いに高みを目指していきたいので、しっかりとした理想をもった女性が好ましいな。もちろんやさしさも重要だ。オレのオンリーワンは……どこだっ!??

——beatmania Ⅱ DX 16 EMPRESS 収録「You'll say "Now!"」の楽曲コメントはBLACK STAR 幸広-YUKIHIRO-氏がライバル視をしているように見えます　幸広氏との関係をお聞かせください

**満**　彼とは幼馴染なんだ。中学までは一緒だったのだが、卒業後彼はアメリカに夢を求めて旅立ったんだ。昔から血の気の多いやつだが、本当は心優しいジェントルマンだぜ！　むこうはオレのことをあまりよく思ってくれてはいないようだが……

——それでは、最後に読者に向け、オンリーワンな一言をお願いします

PROFILE

出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。ついに待望の1stアルバムをリリースする!

**満**　オレの全身全霊を込めた魂の一枚「ONLY ONE ACT」。オレを伝えたいことすべてがこの一枚に収録されている。ぜひ聞いて、そして感じてほしい。揺ぎ無いオンリーワンを君に。SUPER STAR 満-MITSURU-より愛を込めて。また……会おうぜ!!!

### アルバム発売記念
### ONLY ONEプレゼント!

1stアルバム発売記念として、今回紹介した1stアルバム「ONLY ONE ACT」に加え、なんとSUPER STAR直筆サイン入りブロマイドをプレゼント！　応募の詳細は3ページを参照のこと。

## オレの全身全霊を込めた魂の一枚をぜひ聞いて、そして感じてほしい。(SUPER STAR 満-MITSURU-)

SUPER STARだけじゃない！

# BEMANIシリーズ関連CD同時リリース!!

2月23日はSUPER STAR 満-MITSURU-のソロアルバムだけじゃ無い!! 大人気BEMANIシリーズである『beatmania II DX18 Resort Anthem』や『DanceDanceRevolution X2』のオリジナルサウンドトラック、『beatmania II DXシリーズ』スピンオフドラマCD「ROOTS26」第４弾が同時に発売される。さらに、ヘッドパッドに『beatmania II DX』のロゴが印刷されたオリジナルデザインのDJスタイルヘッドホンも発売されるのだ！

ここではCD発売を記念してディレクターの方々からCDの紹介コメントをいただいたぞ。どのCDもファン納得の内容に仕上がっているので、発売を楽しみに待とう。

なお、今回のCD同時発売キャンペーンとしてコナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/sp/bemani_201102/)で専用セットを購入すると、さまざまな特典も付いてくる。気になる人は上記URLをチェックしてみよう。

## beatmania II DX 18 Resort Anthem Original Soundtrack

comment by L.E.D.

どうも、L.E.D.です。

皆さん、『beatmania II DX 18 Resort Anthem』を楽しんで頂けておりますでしょうか！

さて、このたびいよいよ「beatmania II DX 18 Resort Anthem ORIGINAL SOUNDTRACK」が2月23日に発売されます！ 今回のアルバムは「リゾート感」をメインのコンセプトとした、リゾート地で感じられる開放感や高揚感、多福感、あるいはチルアウト感などをイメージした、バラエティに富んだトラック満載でお送りします。

さらに、ボーナストラックとして、大人気曲「Mermaid girl」をはじめ、「XANADU OF TWO」、「恋愛レボリューション21-秋葉工房mix-」を含む三曲のロングバージョンを収録し、合計67曲の大ボリュームでお送り致します。さらに音楽誌「LOUD」副編集長・漆畑氏によるライナーノーツを収録！

このスペースのみでは語りきれない魅力を秘めた「beatmania II DX 18 Resort Anthem ORIGINAL SOUNDTRACK」、ぜひチェックしてみてください!!

『beatmania IIDX18 Resort Anthem』サウンドトラックが登場。地中海イビザ島をテーマにリゾート感溢れるトラックを60曲以上に加え、ゲームセンターでは聴けないロングバージョンを収録!! GOLI氏描き下ろしのジャケットも必見だぞ。

## DanceDanceRevolution X2 Original Soundtrack

comment by TAG

DDRファンの皆様お待たせしました。今回は三枚組という圧倒的なボリュームです。DDRでは初収録となるアーティストも多数参加しており、非常に個性的で、しかしながらDDRという本質はぶれる事の無い作品に仕上がったのではないかなと感じております。一曲一曲が宝石のようにに輝いていてそれが収められているこのCDは、まさに宝石箱を所持しているかのようなそんな満足感を得られますね。普段はゲーム中でしか聞けない楽曲もCDで聞いてみると「あ、こんな音鳴ってるんだ」と気がつけるのもサウンドトラックの魅力ですよね。このCDでしか聞けないスペシャルトラックには、透き通ったボーカルとアッパーなリズムで高い人気を誇る「Pierce The Sky」のフルバージョンを収録しておりますのでぜひチェックしてみてくださいね。

どの楽曲もDDR X2を構成する上で外すことの出来ない重要なピースだと感じております。楽しんでいただけるとうれしいです。

昨年夏の稼動を向かえた『DDR X2』のオリジナルサウンドトラックがついに完成!!ゲーム内の楽曲全80曲以上、さらにボーナストラックでは「Pierce The Sky」のフルバージョンを収録。CD3枚組の大ボリュームな製品に仕上がっているぞ。

## beatmania II DX ドラマCD ROOTS26 Vol.4

comment by [illegible]

コナミデジタルエンタテインメント所属
今作ではディレクターとして関わる。

ドラマCD「ROOTS26」、約1年ぶりの新作は二枚組にボリュームアップしてお届けします。内容はDISC1がこれまでと同様、『S[suite]』シリーズの新作。今回はナイアとシア姉妹の海難事故での生き別れから再会までを描いた「聞きたかった唄声」と、菱宮家と梅桐家の関係に新展開!? とても気になる内容の「ふたりの真実」が収録されています。

そして、DISC2では『ALFARSHEAR』という新シリーズが始まります。II DXのムービーでお馴染みのあの世界です。前作のラストでコールドスリープ状態になってしまったツガルが別世界で目覚めるというお話。テーマ曲はS[suite]のほうがセリカのソロ。今回収録するエピソードとリンクした意味深で妖しいロックチューン。そして なんと、「ALFARSHEAR」はTËЯRAの書き下ろしの新曲になります。

二曲ともロングバージョンも収録。初回特典のガイドブックも内容・ボリュームともにパワーアップしていますよ。

『beatmaniaIIDX』シリーズのキャラクターたちによるスピンオフドラマCD『ROOTS26』の第4弾。1年ぶりとなる新作は本編の「S(suite)」に加え『IIDX』シリーズ人気楽曲「ALFARSHEAR」で描かれた世界観をなぞる新シリーズがスタートする。

pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

**稼動から一カ月を迎えた「pop'n music19 TUNE STREET」。今月はますます加熱するインターネットランキング情報とポップンライフをさらに楽しくできるモバイルサイトについて紹介するぞ。**

## インターネットランキング続報！

先月に引き続き今月もIR対象曲とIR専用解禁曲の情報をどーんと掲載!! 気になる解禁曲一つ目は、人気コンポーザーのあさきが手掛ける「神曲」。あさきのアルバム「神曲」からの登場だ。担当キャラクターの小坊主と楽曲コメントが不気味な雰囲気をかもし出している。そして実力派コンポーザーユニットAnemo=Aspel by NLREC.はセクシーなサンバ「SAMBA de ASPEL」を提供。寒い冬を吹き飛ばすような心も体も熱くなれる楽曲だ。キミはプレイできただろうか？

**インターネットランキング対象曲**

| 1月26日 15:00～2月2日 15:00 |
|---|
| プログレタンゴ/ハイスピード幻想チューン/エレクトリックダンスウェーヴ/アメポップ |
| **2月2日 15:00～2月9日 15:00** |
| 神曲/おしゃまスウィング/Pｆポップ/ストリートチューン |
| **2月9日 15:00～2月16日 15:00** |
| アンデスヒーリング/ウィンターキュートロック/メカニカルジャズ/ヴェルヴェットバレットヒット |

**インターネットランキング隠し曲**

| ジャンル | 曲名 | アーティスト | N | H | EX | 曲コメ | キャラ1P |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神曲 | 神曲 | あさき | 19 | 32 | 41 | 我は思う！我はそう思う！ | 小坊主 |
| パッショネイトサンバ | SAMBA de ASPEL | Anemo=Aspel by NLREC. | 18 | 30 | 35 | 情熱的なリズムにクールでセクシーなスキャットをのせて。アゲアゲなサンバカーニバル、始まるよ！ | クアトロ |

## 楽しいコンテンツがいっぱい♪　モバイルサイトに注目！

稼働を記念してdocomo版「コナミネットDX」では携帯アプリが配信スタート。ついに、生音プレーが可能になった!! もちろん『pop'n music 19 TUNE STREET』の楽曲も収録。ゲームセンターへ向かう道中など、いつでもどこでも練習可能だ。

そのほかにもキャラクターのアニメ待受や着うた®を絶賛配信中。こちらはdocomo/KDDI/SoftBankの3キャリアでGetする事ができるぞ！

また、会員でない方もGETできるミミ＆ニャミの無料テンプレートもあるので、まずはコナミネットDX<http://am.573.jp>へアクセスしてみよう！

**着うた®リスト**

| 曲名 | アーティスト |
|---|---|
| 探検ノート(Street style) | PON |
| キセキはじまり☆ | 達見 恵 featured by 佐野宏晃 |

さまざまなキャラクターたちが、アニメ待受で楽しく動く姿は必見だ。

今回も今作で追加され、大好評の新要素「ポップンミュージックカード」書き下しレアカード情報をお届けするぞ。どれも今作のカード排出でしか入手できない貴重なカードなので、ポッパーはぜひとも入手してもらいたい！

また、詳細は明かされていないが、カードの追加があるらしいとの情報も入ってきている！ 今後の展開にも要注目だ!!

75ページにも掲載しているが、2月19日(土)に開催される「アミューズメント・エキスポ2011」のKONAMIブースにて、ポップンシリーズの新タイトル「HELLO! POP'N MUSIC」が出展される予定だ。新作をいち早く体験できるチャンスなので、気になるプレイヤーは要チェック!!

# REFLEC BEAT

REFLEC BEAT
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

**BEMANIアーティストのアルバムリリースと同時に「REFLEC BEAT」にも変化アリ!?　今月は新たに遊べる解禁曲情報と新システム「チーム機能」について紹介。寒い冬はやり込み要素満載の「REFLEC BEAT」で熱くなれ!!**

## 発売直後のBEMANIアーティストCD収録曲が『REFLEC BEAT』で遊べちゃう!

1月26日に猫叉Master最新アルバム「さよなら世界」、27日に星野奏子最新アルバム「Articulation」がそれぞれリリースされた。

そして、早くも二人のアルバムに収録されている楽曲が『REFLEC BEAT』で遊べるようになったぞ。猫叉Masterは「not eternity」、星野奏子は「Medicine of love」が収録されている。解禁されたばかりの曲なので、ぜひプレイしてもらいたい!

さらに、すべてのBEMANIシリーズファンの期待に応えるべく、あのアーティストもアルバム発売を記念して『REFLEC BEAT』に楽曲を提供することが決定したぞ!　詳細が判明次第、本誌で情報を公開していくのでお楽しみに!!

猫叉MasterNEWアルバム「さよなら世界」

星野奏子NEWアルバム「Articulation」

## 『REFLEC BEAT』謎のユニットの正体が遂に明らかに…!

「Choo Choo TRAIN-VENUS mix-」で、デビューを果たしたコンポーザーユニット「VENUS」の正体が隠し曲の出現により判明!!　残念ながらジャケット写真は公開できないが、隠し曲の解禁方法を掲載しておくので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

まずは「Stay my side」を解禁させるためにレベルを38まで上げること。まだレベルを上げてないプレイヤーは先月号で紹介したレベルアップ術を参考にしてみよう。レベル38になったら「Stay my side」→「Diamond Dust」と選曲。すると次の選曲画面で「Diamond Dust」をDJ YOSHITAKAが歌ったアレンジバージョン「Diamond Dust-Try to Sing Ver.-」（ジャケットもTAGからDJ YOSHITAKAに変更）が解禁する。さらにこの2曲を選曲し、続けて「ChooChoo TRAIN-VENUS mix-」を選曲すれば「Survival Games」が解禁する。一度のプレイですべてを選曲しなくとも、e-AMUSEMENT PASSを使えば次回のプレイに選曲順を引き継げるぞ。

Stay my side／DJ Yoshitaka feat. RINA

Diamond Dust／TAG

Diamond Dust-Try to Sing Ver.-／TAG rejected by DJ YOSHITAKA

Choo Choo TRAIN -VENUS mix-／VENUS

Survival Games／VENUS

## 新システム「チーム機能」スタート!

新システム「チーム機能」はプレイヤー同士が集まりチームを編成できるシステム。主な要素としては、チーム員同士の対戦でチーム内経験値ボーナスがもらえたり、チーム対抗のランキングなどがある。また、チーム専用のBBSも用意してあるので、チーム内のコミュニケーションが可能になるぞ。

チームは携帯サイト(コナミネットDX内e-AMUSEMENTコーナー<http://am.573.jp>)やPCサイト<http://www.ea-pass.konami.jp/>につなげば簡単に作成できるので、まずはゲームセンターの友達やインターネットで知り合った人を誘ってチームを作ってみよう。なお、サービスは有料となるので登録時によく確認してほしい。

チームを組めば勝利の喜びも倍増間違いなし。練習を積み重ねて最強チームを作り上げよう!!

Licensed by AVEX ENTERTAINMENT INC.

## アルバム情報!

上記でも紹介している星野奏子、猫叉MasterのNEWアルバムがリリースされたぞ。

星野奏子の「Articulation」では、『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』の人気曲「Answer」、「WISE UP!」や星野奏子作詞作曲の「蛍火」、「oon-drop」などを収録し、初回版には「Answer」を含む人気曲4曲のビデオクリップを収録。

また、猫叉Masterのアルバムに関しては本誌2011年1月号でインタビューを掲載しているので、まだ見てないプレイヤーはぜひこちらもチェックしてほしい。バックナンバーはエンターブレインの通販サイト「ebten」<http://ebten.jp/>で購入可能だ。



リフレクはみだし情報　効率のよい経験値の上げ方について:今回紹介した解禁曲をプレイするには、まずレベルアップが必要。前号でも紹介したが、まずは毎日プレイすることで経験値ボーナスがもらえる「プレーバースト」を狙ってみよう。そのほかにも経験値ボーナスをGETできる条件があるので、詳しくは前号の『REFLEC BEAT』ページをチェック!

アミューズメント・エキスポ2011

# KONAMIブースに注目!!

ゲームセンターのアミューズメントメントマシンやそれに関連する機器・部品・景品など、国内のアミューズメント業界を代表する展示会「アミューズメント・エキスポ2011」が2月19日、千葉県の幕張メッセで開催され、KONAMIもこの展示会に出展するぞ。

当日はBEMANIシリーズも数多く出展される予定だ。シリーズ最新作の『GuitarFreaksXG2 Groove to Live』、『DrumManiaXG2 Groove to Live』や、新作『HELLO! POP'N MUSIC』、さらに『jubeat』シリーズの新作がいち早くお披露目となるとのこと！ 当日の詳細などはAOU2011<http://www.aou.or.jp>、本誌113ページにて確認してほしい。

## イベント情報

なんと当日は、BEMANIシリーズのステージイベントが開催されることが判明したぞ！ そのほかにも、『クイズマジックアカデミー8』や、新作メダルゲームイベントなど、さまざまなイベントが開催予定。詳細はKONAMI公式サイト（http://www.konami.jp/）にて順次告知されるので、こちらもぜひチェックしてほしい。

| AOU2011 KONAMIアーケード出展予定リスト |
| --- |
| GuitarFreaksXG2 Groove to Live |
| DrumManiaXG2 Groove to Live |
| HELLO! POP'N MUSIC |
| jubeat最新作 |
| クイズマジックアカデミー8 |
| 麻雀格闘倶楽部 ultimate version |
| ラブプラスアーケード カラフルClip |
| ラブプラスメダル Happy Daily Life |
| アニマロッタ |
| ミリオネット |

ほか、多数。

BEMANIシリーズプレイヤーが気になるのは、やはりこの『GuitarFreaksXG2 Groove to Live』と『DrumManiaXG2 Groove to Live』だろうか!? 腕に覚えのあるプレイヤーは、大勢のギャラリーの前で、日ごろ鍛えたプレイを披露してみては。

## 音乃の読者イラストコーナー

テーマ:バレンタイン

（神奈川県／もこノイドさん）

「欲しいのはチョコレート？ それとも私？」ちょっと大人でミステリアスな雰囲気のバレンタインですね♪ このチョコは一体だれにあげるんでしょうか!? ドキドキです‼

（神奈川県／礼菜都ゆっくさん）

（群馬県／アフロ改めレト牛さん）

（東京都／かのこさん）

（大阪府／J・Bさん）

（広島県／文月 裕さん）

（福岡県／赤松セリさん）

次回のテーマは「新生活」です！



お便りはこちらまで! 今月のSUPER STARさんインタビューはいかがでしたか? 感想もこのコーナーあてにお願いします♪ もしかしたら今回はお休みしている連載質問コーナーでオンリーワンな返信がもらえるかも!? SUPER STARさんへの質問も含め、各コーナーのあて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまでお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

# 愛しいカノジョとの想い出を一枚ずつアルバムにClip♡

## ラブプラスアーケード カラフルClip

LOVEPLUSARCADE

あとは稼働を待つばかり、と思いきや、気になる新要素がずらり！『ラブプラス』がゲームセンターをハートフルに盛りあげます！

ラブプラスアーケード カラフルClip
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：コミュニケーション
■操作方法：タッチパネル+2ボタン
■発売日：2011年2月予定
■使用基板：-

### カノジョとのシャッターチャンスを見逃すな!

『ラブプラスアーケード カラフルClip』は、ゲームセンターでお気に入りのカノジョとさまざまなシチュエーションでデートが楽しめる新感覚の体感型ゲーム。今回判明したのは、カノジョとのコミュニケーションをより一層盛り上げてくれる、新要素の数々。右に紹介する新しいミニゲームや、ファッションショーの追加に加えて、好きなシーンをリアルタイムで撮影し、プリントできる「シャッタープラス」機能が追加!　撮影した写真にはプリント前に編集を加えることが可能で、自分だけのベストショットを作る楽しみが味わえるのだ!　以前に紹介した、カノジョのイラストが描かれた「思い出フォトカード」を集める楽しみももちろん健在なので、本作専用のアルバムを作る必要が出てくること間違いなし!?

### Merry+mas 2010 イベントレポート

昨年の12月23日に行われた、『ラブプラス』のクリスマスイベント「メリープラスマス2010」は、ゲームの舞台である十羽野高校のパーティという設定のもと、多くのファンが詰めかけ、カノジョとの幸せな時間を楽しんだ。そして、『ラブプラス』シリーズの制作陣である、統括プロデューサーの内田明理氏、プロデューサーの石原明広氏、キャラクターデザインのミノ☆タロー氏らから、衝撃の新発表が次々と連発され、会場を多いに盛り上げていたぞ。

『ラブプラス』VISAカードや、寧々さんのプロデュースするキャンディーなどの発表もあった。

日本全国「ラブプラス」現象 2011年も盛りあがります!

### 新しいミニゲーム

カノジョと遊べるミニゲーム「ダーツ」、「トランプ（スピード）」、「しゃぼん玉」が新たに発表された。「親密度」によって遊べるゲームが増えるようだ。

### ファッションショー

ある条件を満たすとカノジョの部屋でのファッションショーイベントが発生。スペシャルコスチュームはシャッターチャンス!

### ラブプラスメダル HappyDailyLifeも制作快調!

こちらはメダルゲーム「フォーチュントリニティ」との連動が発表されたぞ。カノジョたちとのリアルデートができる日はもうすぐだ!

## 読者が創るゲーセンの未来

# ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（銅雀台、プレイ部（仮）魂☆下克上）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

2011年も早いものであと11カ月、などと気の早すぎる諸兄もそうでもない皆さんもジョイナス！
今月もゲーセンを各種投稿作品で盛り上げていただく当方A-Fro、怒涛の如くかつ無闇に発進です！

## 今月のACE!

（岐阜県　蝶ノ凜さん）Ⓐ Ⓗ

A-Froは今月もカラーイラスト投稿の祭典、「アフロCMYK」から開幕!!　題材ゲームは新旧問わずの自由投稿空間です。

（群馬県　NAGA君）
☆グレートシング、その撃破後の姿。
それは朽ちても偉大で、まるで星の墓標。

（千葉県　蒼樹さん）
☆新キャラも増えたところで全員再集合！全員の名前、ちゃんと言えますかな？

（北海道　RiPPIEさん）
☆wac氏の曲のキャラがズラリ！見るだけで名曲が脳裏によみがえる！

（鹿児島県　白羽さん）
☆ミルクさんの言うとおり風邪対策は重要！
まずは彼女にコートか何かをッ!!（汗）

（北海道　玉咲姫さん）
☆これは実に見事なYOSH!TAKA氏。マスキングテープで描くとは、技ありです！

（静岡県　あいのさん）
☆カジカ君とシカ、冬でも暖かな微笑み。……シケキャクじゃないですよ？

（熊本県　エレ金哲君）
☆OP曲をつい歌いたくなる違和感の無さ。しかも裏面にギンドリクイズの正解まで!?

（青森県　五森セキさん）
☆キン肉マンが参戦したなら我々もッ!!
でも悪魔超人には無理っぽかった。ゲェーッ!?

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ北風の冷たさに、旅人も蒼に染まる。
クック君はマントの中で暖を取ってるのではと！

（福岡県　あじさばこさん）
Ⓗ『PM19』、新筐体にカードと新しい楽しみてんこ盛り！
カードを集めれば、こんな風に賑やかな自分だけのストリートが……!?

**A-Fro回覧板**　ハイそこ正座しなくていいけど真面目に聞いて！　Ⓐマークが付いているのは、その投稿作品に担当軍団アフロヅがメロメロにされた証。こちらをゲットした方々には、A-Fro特製図書カードを贈呈中！　また、Ⓗマークはその投稿者の方がHPをお持ちという印です。本誌サイトにリンクを1カ月間設けておりますゆえ、光の速さでチェケラ！→http://arcadiamagazine.com

二月といえば豆祭り

# 豆類大戦

## 甘々カカオの巻。

今年も2月に君臨する2大豆イベント、ちゃんと日本語で言うとバレンタインと節分がテーマの投稿をば、多数いただきました! まずはヲトメのハートが湯せんも待たずにデレる、カカオが大活躍の日の特集をお送りしませう!!

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗどこまでも一途な、忍嬢のおば様への憧れ。性別とかいろいろすっ飛ばして、届いてこの想い!

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆相棒コロナへ、感謝とともに。これぞ新ジャンル、獅子チョコ!?

（青森県　水玉うるるさん）
☆ウサミミ、寝そべりでソーキュート。でもじつは、対うさお君限定だったりする罠!

（千葉県　N・H君）
☆美凰の優しさと、えこの無邪気なかわいさ。この日を飾るにふさわしい2つがそろいました!

（奈良県　てつみん君）
☆バレンタインこそ、ポッキーゲーム。チョコ側を差し出すリンコさんに惚れる!?

（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆愛で輝くチョコが太陽よりまぶしい! かあちゃんの愛が詰まってますから!

（神奈川県　未虎さん）
☆劉備さんがひたすら幸せなこの日。徳の源は、素敵な奥方たちではッ!?

（東京都　よしみ君）
☆まさかの『シティコネクション』! 1UPキャラが分かる人にだけチョコが!?

（埼玉県　涼風君）
☆バレンタインに加えて卯年風味!? 黒うさぎ様の愛(?)は年中無休です!

## ちょっと遅れて ハピニュイヤー。

先月の新年特集に、載せ切れなかった作品をサルベージ。
1カ月遅れて到着した新年投稿や、そのほかウサキャラも取り込んでみたッ!

（大阪府　あけおめAす君）
Ⓗ干支のウサギっぽく、ツインテのTi2さんからあけおめ! 某所が透けて見えるのは、バースト機関の影響による幻覚です。

（東京都　碧夢結さん）
Ⓗ甘皇后様と羽根突き一騎討ち。一生懸命な姿は見てるだけで癒し!

（神奈川県　西河"kodA・Y・U"貴教君）
☆『KOF』&キン肉ヒロインが集結。こりゃいい年にならないハズがない!

（広島県　るうやさん）
☆零れる愛と、耳に目が釘付け。釈迦ミミも含め、今年はミミ娘の年!?

**A-Fro回覧板**
今回は2月特集に加え、甘い香りに乗じて（コラ）新年特集作品リターンズやアーケード美少女ヒロイン特集を突発的に組ませていただきました! なお、今回の投稿締め切り日は3月末発売号に対応しておりますので、4月にちなんだ投稿などいただけますと担当一同跳ね回って喜びます! おおっと、4月バカで投稿してないのにしたとか言うのだけはカンベンな!

（東京都　良月君）
☆愛するお兄さんに、こっそりチョコバナナ。パクパクに取られないようご用心!?

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆お仕事のノルマをこなした後のひと時。こっちのノルマも、ちゃんと受け取って？

## 鬼外大豆の巻。

今年もカカオ側と比べて少なかった、節分側投稿。でもめげたら鬼が笑うので、今年も鬼外福内の精神で作品を一挙紹介！

（東京都　かのこさん）
☆甘皇后様から、鬼は外・徳は内！って、それマーブルチョコじゃないのさ!?

（大阪府　J・Bさん）
☆関西の文化・恵方巻にリリさんも戸惑い？最近は関東でもメジャーなんですがね～。

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗかけっこで追いつけばチョコゲット!?そして見……い、いやなんでもない！

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆じつはこのバレンタインは、ジンさんの誕生日！このクリームよりも甘い死をあげたいよ、兄さん。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆黒基調がクールなセムリリ鬼！普段もトゲトゲだから違和感ナシ!?

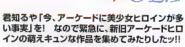
（静岡県　桜井ハズキさん）
☆女性陣に任せれば豆も痛くは……。その期待をブチ壊す超弾幕でした（後日談）。

新旧きゃるーんなヒロイン集合ぅ!!

## 萌えカディア VOL.1

君知るや「今、アーケードに美少女ヒロインが多い事実」を！　なので緊急に、新旧アーケードヒロインの萌えキュンな作品を集めてみたりしたッ!!

（宮城県　リッチー・ロート君）
☆ゲーセンに新風を呼ぶ国民的ヒロイン！稼働が待ちきれないカレシも多いのでは？

（千葉県　ひよこさん）
Ⓗコナミアーケード美少女ゲームの元祖は『ばずるだま』とご主張ですな紐緒様！

（東京都　アガパンサス改めちゃいうささん）
☆曲名通り、彩香嬢しか見えなくなるかわいさ!?作曲者がSUPER STARと、ヒロインとしてもはや死角無し！

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗこちらは『アストラ』のマロンさん！デフォで下乳が……いやあえて言うまい。

（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆某チョコのオマケを思い出す一枚。可憐さで、もはやヘッド級といえます！

（長野県　ソフトバンクナース（偽）さん）
☆魔女っ娘にナース服は最強級装備！きっとこれもまた、完全世界。

（福岡県　武術師某さん）
☆最後は光使い・レイ君が荘厳かつ華麗にシメ！……ってキミ、男の子やんけェ!?（完）

**A-Fro回覧板**　昨年分の図書カードの発送を終えてほっと一息のA-Fro担当編集ヤエでしたが、2枚のカードが届かず返ってきてしまって悶絶している様子です！　愛知県　たいぷR君、ならびに大阪府　座夏之助さん、こちらをご覧でしたら改めてご住所等を新規のご投稿のついでか、別途のメールやハガキでお伝えくださると幸いです。確認でき次第、音速で送り直させていただきます！

# 鋼鉄台 ダイナマイトビギンズ

殿ッ！　年明け一発目の当コーナーにも、武将の皆々から力作が届いておりますぞ。2011年はいかなる戦いが待ち受けているか楽しみですなぁ！

（東京都　碧夢結さん）
H 春眠にはちょっぴり早いですが、芽生えの季節はもうすぐそこです。

（石川県　チーパオさん）
H "まだまだ寒いですが、雰囲気だけでも暖かく"との趣旨を、作品に込めていただきましたぞ。

（埼玉県　ヨネヌマさん）
H 姉妹そろって、護ってあげたい武将上位入賞は確実。この可憐さが兵を発奮させるのでござる！

## どうなる魔女っ子参戦
# ブレイ部（仮）

結局「（仮）」のままで3年目に突入した当コーナーですが、『BBCSII』も大好評稼働中ゆえ、この勢いに乗っかって投稿増量希望しちゃうのさ！

（大阪府　ムンク園山さん）
☆カグツチにマジカルな激震走る！
彼女の存在は、間違いなく『BBCSII』の台風の目！

（千葉県　きな子もちさん）
☆カラーバリエーション、どれもかわいいですよね。当コーナーで全色そろえてみる？

（宮城県　銀漢君）
☆ケモノスキーの新たなる星！最新作でも暴れてくれそうです。

（愛知県　御影道行者）
☆「リス繋がり」ということで特別コラボ。そのポジションは羨ましいでしょう！

## 風雲急を告げる新コーナー
# 魂☆下克上

昨年末に本格稼働を開始した「戦国大戦」の投稿コーナーが、颯爽登場！　お気に入り武将や因縁の対決、名コンビなど、「戦国大戦」に関連するイラストを大募集開始！　ほかのコーナーを圧倒して、見事に下克上を成し遂げるか否かは、読者の皆様の投稿量次第！　奮って参戦されよ!!

（神奈川県　梅雪さん）
☆スターターからお世話になる[illegible]他勢力での縁の下の力持ち的存在ですのう。

（福岡県　皐月トミイさん）
☆絵師の話題性も手伝って、[illegible]やっぱり秀吉と組ませたいところ。

## 刮目でおじゃる！
# 「よもやまコーナー募集中!!」

ゲームタイトル別のコーナーのほかに、A-Froではさまざまな趣旨のコーナーが存在するのをご存じか。ハガキが集まった瞬間に突発的復活を遂げる場合も多いので勇んで投稿しておくといいんジャマイカ。

## ゴスゴス帝国

（東京都　左右さん）Ⓐ
H A-Froにおけるゴス服ロリ服の総本山が当コーナー。キャラクターに合ったゴス服を強制的に着せてみせるもよし！

## キョーダイ部

（東京都　QQQ君）
☆兄弟の絆をハガキにぶっこんでみんしゃい！　双子や姉妹、兄妹といった血縁イラストを募集するコーナーです。

## 宇宙刑事ギジン

（広島県　温井川天祐さん）
H 筐体やゲームに登場する動物、メカなどを擬人化してみるか！　温井川さんのように、元ネタの特徴をどう料理するかが鍵。

**A-Fro回覧板**　今月からコーナー化した『魂☆下克上』のコーナーですが、「こんな企画をやってほしい!」という要望などがあれば、どんどん送っていただけると大助かりの巻！　武将イラストのほうも、人気の定番武将から肉の人から絶望軍師まで、皆様のお気に入りをお待ちしております。とりあえず、現在では「勢力別イラスト企画」、「男女別人気武将ランキング」などの企画を予定しております。皆々の参戦をお待ちしておりまする！

# アフログレースケール。

真冬のキビしい寒さが身にしみる今日このごろ、皆様におかれましては暖かなゲーセンへと引きこもっておられることでしょう。そんなアーケーダーの日常を切り取った文章ネタからモノクロイラストまで、今月もグレスケが始るゾーっと。

（東京都　にゃん君）

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆むっちりポークな青い色したお姉さん。
大空を舞えばキントン回収、闘い終わればやっぱりポーク!

（千葉県　会田惣君）
☆先月号より小説の連載が開始された『旋光の輪舞DUO』。
支援コーナー「LIGHT SCAMPER」復活を狙うなら、今!?

## JETに鳴り響くお手製セッション

去る12月上旬、行きつけのゲーセンである企画を立ててみた。それは、同一店舗にある『GF&dm』、『DDR』、『Ⅲ FINAL』、『Toy's march』に収録されている“JET WORLD”を一斉に鳴り響かせようというもの(笑)。

事前に某・コミュニティサイトでマイ〇クさんたちに呼び掛けていたのですが、当日来られたのはお二人のみ……。とてもじゃないが上記の作品すべてを鳴り響かせるのは無理なので、おのおのが得意な『DDR』、『Ⅲ FINAL』、『Toy's march』に絞る事に。

まず『Ⅲ FINAL』では3rdステージ以降でないと“JET WORLD”が出現しないので、先行してプレイしていく事に。それを追うようにして『DDR』、『Toy's march』をプレイ。『Ⅲ FINAL』で同曲が出現したので、足並みそろえてスタートボタンを……って、あれれ？『DDR』の残り時間が少ない!! 各作品とも慌ててスタートボタンを押すものの、大幅なズレが!! 約5小節くらいのズレがありました……(苦笑)。その後も何度か繰り返して、いままでで一番“JET WORLD”を演奏した日となりました(笑)。

皆さんも機会があれば、気の合う仲間とこんな楽しみ方はいかがでしょうか？ ただ、これは個人的にやった事なので、混雑時を避けたり各筐体を占有しないなど、最低限のマナーを尊守した上での話ですけど。

（岡山県　Dj-りりあ君）

☆昔は『ギタフリ』、『ドラマニ』、『キボマニ』、『DDR』でのセッションプレイが可能で、これがまた確実に(笑)てんやわんやの大盛り上がり！ ということは、この手作りセッションが楽しくないわけがない！ ただし興味のある方は、お店やお客さんへ迷惑がかからないように、マナーをしっかりと守りましょう。

## ナゼナニドウシテ!? 質問アーケードゲーム

TV番組でゲームのBGMや効果音が使われる場合がありますが、この場合版権や使用料などは一体どうなっているのか気になります。そのあたりの話を知りたいのですが、いかがでしょうか。ダップセの連中に調べさせても構いません。

（茨城県　吉本正(仮名)君）

Ⓗゲーマーたるもの、テレビから聞き覚えのある音が聴こえて反応してしまうのは一度や二度ではないハズ。ただし、ダップセの人たちがまじめに働くかどうかは別の話。

No.128の編集後記に書いてあった「DBAC」という『ダライアスバーストAC』の略称。しかし読みは？「だばし」？

（高知県　NO BURST NO FUTURE君）

☆『カダシ』や『パニシ』に通じるナイス読み！ 3タイトル続けて読めば、早口言葉にもなって便利！

（福岡県　武術師某さん）
☆こ、これは……、ころん&まりんwithんがくっくッ！
モノクロイラストでよかったですとも。

## KISARAGI BATTLE 豆チョコ大戦

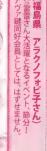
2月といえばバレンタインとは言わせねえ! 立ち上がった節分との、血で血を洗う掲載領土の奪い合い(グレスケ版)!

（山口県　水縹ロコさん）
☆バレンタイン&ソロ曲オメデトウイラストの到着！
まさしくハッピーなバレンタインなのです。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆雷雷さん大活躍となるイベント、節分！
アヴァ鍵同好会員としては、はずせません。

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆ぐぬぬ、まるで同じ落雷使いとは思えんではないか！
その後、荀攸は豆計によって呂布を討ち取ったという。

（千葉県　情報源はきっと饅頭@おまめさん）
Ⓗ我が道を行くこの感じ、ある意味かぶいておる。
とりあえず、鼻血だけには気を付けてッ！

（大阪府　黒助さん）
☆今日だけはペロペロキャンディーもお休み。
さて、この差し出された先にいる人物とは……？

**A・Fro回覧板** いよいよ来月号で掲載となるA-Fro10周年企画、あとは発売されるのを待って読むばかり。と思いきや、まだ好きキャラ人気投票の開催があるのです。いざというとき慌てずにすむように、来月までにお気に入りのキャラを考えておかねば！ また、懐かしコーナー復活祭もここからが本番。復活希望のあったコーナーが実際に帰ってこれるかは、皆様からの投稿量次第です！

## バックツーザあの頃

# 10年前は○○してました

**アルカディアが生まれた10年前、あなたは何をしていましたか？ まだランドセルを背負っていた。相も変らずゲーセンで遊んでいた。そんな当時のエピソードや、本誌の購読、投稿のきっかけを振り返っちゃおう!**

10年前は、いまのようにアーケードゲームを知らなかったので、ほとんどゲーセンに行った事がありませんでした。

その後、ふと遊んだ『ポップン』にハマリ、ゲーセンに行くようになったのは6年前。友人からの勧めで『DDR』にもハマリ、ゲーセンに行くのが楽しみになりました。

そのころからアルカディアを友人に借りて毎月読み始めました。当時は携帯もパソコンも持っていなかった私にとって、ゲーム情報を知る貴重な雑誌でした(笑)。その友人が購読をやめて、自分で買い始めたのが約三年半前。購読をきっかけに初めて投稿したイラストを載せていただけた時の喜びは今でも覚えています。

その後、毎月の投稿に挑戦しようかと考えていたときに、悲しいことがありまして。立ち直れなくなりそうな中、その事をきっかけに「イラストを描き続けよう、投稿に力を入れよう」と決意しました。

まだまだアルカディア歴&アーケードゲーマー歴が浅い私ですが、これからも大好きなゲーム&絵描きにとことん打ち込んでいきたいと思います。

**(福島県　森園泉さん)**

☆やはり10年という歳月は長く、当時はまだゲーセンへ行ってなかったという方も多いようです。小ゼルTシャツも届いたトコで(笑)、これからもヨロシクお願いします!

**(秋田県　あさとさん)**
☆お立ち台に乗ることで見えていたあの世界。うーむ、10年という月日はやはり長かった!

**(新潟県　コンポジ君)**
☆遊ぶゲームは変わっても、ゲームで遊ぶことは変わらない。ちなみに当時ご覧いただいたゲツリの『ミニモニ。風』リリスの絵は、熱にうかされて描いた記憶が(笑)。

10年前は小学生でした。正月や夏休みに親の実家に帰省すると、必ず近所の大型スーパーに足を運びゲームコーナーへとまっしぐら。

当時はフットパネル上で駆け足をしたりして遊ぶ「運動会」をテーマとした子供向けのゲームをよく遊んでいました。最後にもらえるおまけカードが目当てだったのですが、私がのちに『DDR』にはまるきっかけになったのは、もしかするとこれだったのかもしれません。

**(埼玉県　ぽるさん)**

☆わかります! 帰省先でのゲームコーナーが放つ、あの魅力。それにしても、まさかアルカディアが誕生したその時に、ぽるさんの『DDR』フラグまでもが立っていたとは!

## お気に入りはなんでSKY?

# 好きキャラ人気投票 A-Froアーケード流行語大賞

**あなたの好きなアーケードゲームのキャラクターや好きなセリフを大アッピールッ! 流行語大賞は寄せられたイチオシセリフの中より、3月末発売号で大発表。さらに、好きなキャラはそこから人気投票を開催します!**

好きなキャラは山ほどいれど、コイツだ! と、ひとりに絞るとなると非常に悩んだ。そこで私のベストゲーム、『メタルスラッグ』シリーズから選んでみる。

水びたし中でもサンドウィッチを食うフィオ、脳内でツンデレ変換しながら遊んだエリ、立ち近接が100点で泣いたナディア。皆、甲乙つけがたい。という訳で、ここはタイトルにもあるメタルスラッグを挙げたい。どんな強力な攻撃も2発までなら耐えられる強靭な装甲。全方位に攻撃できるバルカン。そして何より、乗り降り時の無敵時間(笑)! 『バトコロ』にマルコ参戦の報を受けた時、「やっべ! ゲイザーだろうが覇王翔吼拳だろうが避け放題じゃん!」と喜んでいたが、ゲームをプレイして落胆したあの日が懐かしい。

メタルスラッグが私の好きキャラです。今でもガンダムよりも乗りたい、夢の乗り物でもあります。

**(埼玉県　AC30号君)**

☆プレイヤーキャラから敵キャラ、果ては捕虜にいたるまで、個性的なキャラクターの宝庫だった『メタスラ』シリーズ。そんな中、戦車というマシーンでありながらも、多彩なアクションから垣間見える豊かな表情。そこから感じ取ることができたのは、間違いなく暖かさでした!

私が好きなキャラのセリフは『KOF MIA』のソワレ・メイラのセリフ、「たまには、兄弟喧嘩もいいんじゃない?」です。

流行語とはいきませんが、このセリフが一番好きです。

**(静岡県　はぶたえメロンさん)**

☆自分のお気に入りなら全然オールOK。プレイヤーの数だけ名言もある!

まずは現段階で到着していた投稿をご紹介いたしましたが、人気投票の実施や流行語大賞の発表は来月号です! 一年間に及んだ10周年企画もいよいよ大詰め、お楽しみに!

# 懐かしコーナー&投稿ストック復活祭!

**10周年を機に、過去の人気コーナーや単発で終わった幻のコーナーを復活させよう! まずは復活を訴えかける投稿から、そして賛同者からの投稿が集えば見事に復活。ついでに過去のストックも見てみた～い!**

## 式神タブロイド

**(東京都　大沼ヨシザネさん)**
☆まずは復活へのきっかけとなる投稿から。ところでこのイラストのメインは醜藤島らしいゾ!

## イロモノ合衆国

**(愛知県　御影道行君)**
☆知る人ぞ知る 対戦とっかえだま。ゲーセン版は、好きとか嫌いとか最初に言い出さんのです。

## ふんどしストック大放出!?

**(広島県　温井川天祐さん)**
☆これが実現されれば、11年目のしょっぱなからアルカディアは発禁DA!

**A・Fro回覧板**
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

# アルカディア大瀑布

漫画ネタにシケギャグ、そしてリビドー全開なお色気や女体化バンザーイ!! ひとことで言うならばカオスな2ページ、大瀑布はここからですが目を閉じないでおいてくだせえ!

## A-Fro漫画道場

アーケードゲームの漫画が読みたいぜ〜! と、日々息を巻くならず者たちへ贈っていきたい当コーナー、モチロン、ラ・餓狼マンもあるよ! 始まり始まり〜!!

(大阪府 せのお東君)
☆平和を守るロマンスグレーのステキな刑事。そして愛のストーリーは今日から始ま……る?

(広島県 翔登場希望!! 文月裕さん)
☆今がチャンス! 満を持しての登場なるか!? こいつは換えのタオルがたくさん必要だぜ。

(神奈川県 ken君)
☆もはや名前ですらない律ちゃん担当ですが、デコ成分は120%増量中。

(宮城県 はなやか涼子君)
☆サキュバスだとモリガンやさっきゅんだけど、サッカバスだと石を思い浮かべるナムコの罠。

(新潟県 佐倉信士君)
☆なんて静かなんだろう、この世界は。……ハッ、シケギャグにも似たような効果がある気がする!

(北海道 RipplEさん)
☆そそそ、そうだったのかッ。何事も素直が一番ということですな! ……ん?

(長野県 LEG君)
☆急展開でおとずれた終末。それは天才にも読めぬ展開だった。

(大阪府 作左君)
☆おのれ、人間の習性を逆手に取りおって! こうなったら精一杯悔しがらずに、じっと我慢の子が対抗策。

## ラ・餓狼マン

唐突にやって来たみんなのヒーロー、ラ・餓狼マン! 今月もA-Froの秩序と平和は彼らにまかせたッ!

(熊本県 オドマシラン君)
☆なんということだ、ラ・餓狼マンに謎のライバルが出現!! 新たなバトルに、物語は新章へと突入する! かもしれない!!

(広島県 森本マイヤー君)
☆すべてが謎につつまれたラ・餓狼マン。その正体を知るものはだれもいない!

**A・Fro回覧板** 【イラスト作品投稿規定】 サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

本格始動ッ!!
# アフレコ共和国
イメージキャラクター作／宮城県　はなやか涼子君

お題マンガのフキダシを埋めて、自分なりのお話を作っちゃおう。今月はひよこさんからのお題マンガです。A-Fro大斬利座布団ホルダー、はなやか氏のイメージキャラにも注目!



（栃木県　@kira君）
☆おのれアントンめ、やりおるわい。こうなったら納豆スパゲティで召喚するしか!

（埼玉県　AC30号君）
☆若人には分からるまい、イタリアチームとはテリー、アンディー、ジョーのチームです。

## 今月のお題マンガ

☆今回セリフを募集するお題のマンガは、森本マイヤー君からいただきました。こちらを埋めるセリフ投稿のほか、お題マンガもお待ちしてます!

Ⓐ（広島県　森本マイヤー君）

真冬のたしなみ

# ふんどし部

ふんどしをプッシュしてやまない部活動を知ってるか!　そう、ここが黄金色に輝くふんどしのエルドラド。

（福岡県　赤松セリさん）
☆タイムスリップに隠された、博士の仕組んだ陰謀か。悲しいほどに適任者!

お色気MAX
# ゲルエロス村

アーケドキャラのお色気に挑戦し続ける当コーナー。くれぐれもT☆K☆B条例には触れぬように注意が必要だ!



（福岡県　皐月トミイさん）
☆乱世の戦国時代から、早速の入村ありがたき幸せ。ブリセルでは無いあたりが奥深い。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆バレンタイン限定のハッピーコラボ。このチョコレートは、か〜なり甘そげ!

（新潟県　相ヶ瀬さん）
☆八神さんもきっとたじろぐ大人の魅力。地道な活動のかいあって、今月のエ村は大入りです!

今月の!
## リビドーグラフ

リビドーコーナーの激しい領土争いをグラフ化した矢先、なんとブリセル投稿がナッシングだったという事実!　かわりに普段の倍はあったエ村の投稿量。こ、これはいったい……!?

# MMターボ 無理相無解決

以前のMMターボに妖怪出魂氏からの投稿で『カプコン VS. スタジオぴえろ』というネタがあり実現を切望したものですが、今やプラチナの必殺技のおかげで8割方は満足です。

**研**修で趣味のプレゼンテーションをしなさいと言われて、「ボーダーブレイク」のプレゼンをしようかと本気で迷った。
（青森県　牙竜君）
☆[illegible]

**な**ぜ――!　なぜ[illegible]はこうも[illegible]る――?
（大阪府　[illegible]左君）
☆[illegible]

**彼**女の[illegible]にダライアス、ダライアスバースト!
（愛知県　スオウ・リアキ君）
☆[illegible]

↑（三重県　たつおさん）
☆戦国コーナー領土獲得なるか!?

ドルアーガの塔
登りつめました
!!

↑（宮城県　はなやか涼子君）
☆そして漫画道場のネタが生まれたわけですな(笑)。

財布どころか私物まで
ブレイクしてしまった…。
ICカード(メイン)、イヤホン、バッグetc.
忘れ物にはご用心…orz
ない!

↑（愛知県　十六夜(･ω･)月華君）
☆[illegible]

↑（愛媛県　[illegible]モノ君）
☆ステージと音楽が絶妙な1面は歴史に残すべき!

↑（新潟県　言ってしまえば日光派・佐倉信士君）
☆さらにNESiCAの追加購入カラーでリリカられ!?

↑（神奈川県　ken君）
☆えらいこっちゃ、さくらがん[illegible]

## Shake The アフロヅ

**ケソ**　だら〜り、ぶせ〜り。
**ちくわ**　年明け一回目からこの開幕とは。
**げっつ☆**　正月ボケでモンスターをハンテルするぐらいしかやる気が起きんわ!　ってわけですね、ボクもです!
**ちくわ**　もう二月だというのに、とツッこむどころか我も同感。
**ケソ**　二月……だとっ?　そろそろ10周年企画をまとめねばならんではなイカ。二人はそれを頑張るといいYO!
**げっつ☆**　そんな〜。今月のボクは狩りとプラチナを使うことしかしない予定なのに!
**ちくわ**　まあ待て。人気投票の開催やバンザイイラストなどは来月号なので、それまでは遊んで暮らそうではないか。
**編集ヤエ**　てことは来月10周年企画掲載ってことでしょ!　今からまとめなきゃプクプクボンですよ!
**アフロヅ**　ヌハッ!　ボンプで破裂させないでっ!（目変化逃げ）

**A・Fro回覧板**　次回の締め切りは**2月16日（水）必着!**　募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG 業界の重鎮サンダーライガー、大型筐体を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

# 知った気になれるゲーム講座 業務用

業務用ゲームの優位性。それは「その場所でしか体験できない遊びがある」こと。大型筐体ゲームはその最たる例である。ゲームセンターの歴史を見ていくと、大型筐体を使ったゲームは昔と今とは技術の違いはあれど、どの時代にも存在していたことに気付く。今回の講座は、大型筐体の定番「レースゲーム」の分野から、スペシャルなゲームの歴史とその意義について考えていく。

連載第9回 **レースゲームラブ。**

## ゲームセンターのゲームはスペシャルでなければならない（前編）

往時ゲームセンターは特別な場所で、そこでしか遊べないゲームがありました。今回はこれこそゲームセンターのゲームだよな。そんな話。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

### レースゲームの進化

**●『モナコGP』(1979／セガ)**

3D視点のレースゲームが無かったころのレースゲーム。インベーダーゲームが流行しいたころで、当時は子供だった自分にはハンドルが付いていて運転気分が味わえるだけでもワクワクしました。加速に応じたエンジン音や路面の状況によって変わるタイヤ音だけでも気持ち良い。

トンネルに入ったときに目の前しか見えない状況や、突然2車線ぐらいに道が狭まる橋の緊張感とかがとても楽しかった。

でもいちばん楽しかったのは「ハンドルを回す事」でした。お金を入れないで「ぐるぐる」回すだけでも気持ち良い。筐体に「ハンドルを回し過ぎると故障の原因になります」そういった注意書きがよく貼られてました。僕を含めみんなに回されまくったんでしょう。

**●『ハング・オン』(1985／セガ)**

そのころあちこちのデパートの屋上の遊戯施設があり、10円入れて機械を操作してラムネ菓子を落とすマシンとか、テーブル筐体に入ったレバーとボタンで遊ぶビデオゲーム機が結構ありました。そういった場所である日稼働していたのがシットダウンタイプの『ハング・オン』でした。それまでもハンドルの付いたレースゲームはありましたが、バイクのゲームはめずらしいものでした。一部のゲームセンターでは実際の車体を模した筐体にまたがり左右に倒す事によってバイクを移動させるタイプのものがありました。『体感ゲーム』の元祖です。

友達同士で遊んだとき、ほかのゲームはあまり得意ではないけれど『ハング・オン』はなぜかうまい奴がいたり、体が大きいから得意そうに見えるけど実はそうでも無かったり、ほかのゲームでは味わえない感覚がありました。

『ハング・オン』の登場により、全身を使ってのゲーム体験はそれまでの手先を使うゲームとは違う新しい興奮でゲームセンターを特別な場所に変えた衝撃でもありました。

**●『アウトラン』(1986／セガ)**

『ハング・オン』に続く体感ゲーム。ハンドル操作に応じて大きな筐体が動く動く！　とてもわかりやすくて楽しい。ゲーム開始時にBGMを選択するとか、アクセル・ブレーキ操作に加えシフト操作も必要。車を運転してる感がハンパ無い。「大人になったら車に乗るんだ」という憧れを抱く、まだ免許を取れる年齢ではない少年的にはとてもワクワクなゲームだった。筐体に座ると思いのほか高い位置で周りから注目されてるんじゃないかって感覚も相まったドキドキ感がスペシャルでした。やっぱゲームセンター最高だよな。そう思ったころでした。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

いずれのゲームも見た目とゲーム内容が同一で説明を必要としないものです。はじめて見た人でも遊び方が一瞬で理解できてしまう優れたデザインがされている、ゲームセンターのゲームらしいゲーム。存在そのものが人に興味を持たせてしまうスペシャルなゲーム。

今回はレースゲームのみでしたが、次回はそれ以外のスペシャルを。

**「モナコGP」の筐体（アップライト）**

ゲームセンターだけでなくバッティングセンターや旅館など、さまざまな場所で稼働していました。

トンネル内はヘッドライトの範囲しか見えない。その状況からトンネルを抜けて視界が開けた時の解放感が気持ち良い。本作の画期的なところ。

当時は救急車と呼んでいたけど、ホントはリリーフカー。サイレン音と共に画面下部から出現。追い抜いていく音が聞こえた瞬間、緊張してしまう。

**「ハング・オン」のライドオン筐体**

手先の器用さや反射神経だけでなく体力も必要とされる革新的ビデオゲーム。ゲームが終わると息もあがる

アクセルの加減と車体の傾き加減で細かい操作が可能に

コース脇の障害物に当たると吹っ飛んでバイクは爆発してしまう。ゲームらしい表現

**「アウトラン」の可動筐体**

ハンドルを回すとそれに応じて筐体が左右にスライトする存在感の有る赤い筐体だ。

クレジットを入れるとBGM選択画面に。これからドライブがはじまるぞって演出が素晴らしい。

難しい事は考えず、ただ走るだけで楽しい



**次回予告** 引き続き、大型筐体ゲームの歴史と考察を進めていきます。専用の筐体を用いるゲームが増えることでゲームはよりリアルに、本格的になって遊びの幅が広がったいっぽう、その事から起きるデメリットも生じてきた。次回は、レース分野以外のゲームを題材にして大型筐体ゲームの「光と影」を語る予定です。ご期待ください！（編集部）

# ウメハラコラム

今月のコラムは、ゲストとして特集記事でもウメハラと対談した「ときど」が登場。読者への回答にウメハラと意見を交わし合う展開に、はたして、二人の見解はいかに?

●今月の質問●

## 読み合いと運ゲーは同じ?

(質問者:まさやん@138さん)

**ウメハラ**
…格闘ゲームで数々の大会を…の名言から世…に数多くのファンを持つ。…O Championship Series"…の座に輝いた。

**モリカワ**
「西日暮里…の友人。本人も格闘ゲームの…イヤーであり、主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO 7団体戦優勝など。

**相手がどんな行動に出るのかお互いが考え、自らの一手を探る状況「読み合い」。その均衡状態を破るべく意を決して行動するが……これってもしかして運に天を任せているってこと!?**

### 読み合いとジャンケンは違う? それとも同じ?

**モリカワ(以下 モ):** 今回はゲストがいます。
**ときど(以下 と):** ときどです。よろしくお願いします。今月は特集記事で登場していますが、こちらのコラムにもお邪魔することになりました。
**ウメハラ(以下 ウ):** たまにはゲストもいいかなと思って声をかけました。
**モ:** 今回のテーマはこちらです。

【質問】
格闘ゲームでの「読み合い」=「運ゲー」と言うプレイヤーがいます。ウメハラさんは、読み合いと運ゲーは同じだと思いますか?

(愛知県 まさやん@138君)

**モ:** 格ゲーでの「読み合い」とはすなわち、ゲームで運に左右されること、運によって結果が決まる行動と同じでは? というお話なのですが……という二人の考えは?
**と:** 僕の中では結論出てます。
**ウ:** おおっ! いいですね。で、その結論は?
**モ:** ちょっとその前に確認だけど、運ゲーというのはジャンケンって事でいいの?
**ウ:** そういう事じゃない? 要はだれかやっても同じって意味でしょ。
**モ:** わかりました。すみません、では結論どうぞ。
**と:** 読み合いとジャンケンは違いますよ。ジャンケンだと勝ったり負けたりになっちゃいますけど、実際はリスクリターンを考えながらやっているわけですから、基本的には正しいセオリーを持っている方が勝つと思います。例えば相手が体力リードしている時は、あまりリスクのある行動をしてこないだろうと読んで、こちらは大胆な行動をとりやすくなりますよね。その行動がうまくいくのって「読み」であって、「運」じゃないですよね? ジャンケンだとうまくいったとしても運ですけど、読みには理由があるので読み合いとジャンケンは違うと思います。
**モ:** 俺も同じ意見だな。格ゲーは似たような場面でも体力差だったり、スパコンゲージなどの変化で対応が全然変わってくるからね。

●相手はリスクのある行動をしてこない
●だから自分は大胆な行動がとれそう
……と、「読める」=「運」じゃない

**ウ:** 実は俺は二つの考えがあるんだよね。一つはときどが言うように格ゲーは正しいセオリーを確立していることに加えて、相手の癖を見抜く奴が強いって考え。もう一つの考えは技術、セオリー、反応が同じなら勝敗は運で決まるという考え。

●ときどの考えに加えて「癖を見抜く力」の有無
●それでも相手と自分の前提状況や実力が互角ならば
……勝敗は「運」で決まる

個人的には前者であってほしいと考えているけど、運ゲーであることを否定する根拠もあまりないんだよね。どこからどこまでを読みとするの? 例えば『ストⅢ3rd』の春麗の、鳳翼扇ヒット後のリープアタックと屈中Ⓚの二択は読み合い? (スーパーアーツゲージMAX状態から鳳翼扇をヒットさせて相手の着地に中段と下段の2択をかけ、そこから再び鳳翼扇を繋げる連携。画面が上部にスクロールする関係で、見えない二択になる。)
**と&モ:** ……あれは、ジャンケンでしょう(笑)。
**ウ:** あっ、やっぱり(笑)。
**モ:** でも、ああいったシンプルで強力な二択にしても、50%でブロッキングからの反撃を受ける以上は、体力状況や立ち回りでのキャラ相性・技術差などの要素まで加味するとあえて二択自体に行かない方が効率がいい場面もあったりするじゃない。そういうところまで含めてセオリーがしっかりしている方が、やっぱり長期的には勝ち越すんじゃないのかな。

### 上級者だからできるジャンケンに「見える」闘い方

**と:** 僕はジャンケンに見えるけどジャンケンじゃないことや、本当はジャンケンなんだけど知識が無いと安定行動に見えることをよくやりますね。どちらも相手に知識があると意味無いですけど、僕は一つの格ゲーをそこまで長期間やらないので、全体のレベルが低い時期はとても有

前提条件、対戦相手のスキルなど、対戦に関わる状況要素をよく分析していくと、単純に「運」といえないことが分かる「運」であることを装うこと、それをフェイクと見抜く高度な読み合いも



ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site
http://www.daigothebeast.com/

効なんですよね。
**ウ**：理論上はベストな選択じゃないけど、統計上、不特定多数の人間に対して有効だから、そういう行動を探すのが得意って事ね。
**と**：そうですそうです。
**モ**：ときどらしいな（笑）。
**ウ**：『ストII』はかなり攻略が煮詰まっていて、上級者同士の対戦だと知識の無さを利用した戦い方は有効じゃない。でも、その中でも勝つ人は毎回勝つよね。セオリーや技術で差が付けられない以上は、読み合いで勝敗が決してるということになるから、格ゲーはジャンケンじゃないっていえるかもね。
**と**：セオリーが同一になると単純な読み合い、つまりジャンケンで勝敗が決しますけど、ジャンケンに見える勝負で勝ち続ける人は、相手に何も考えさせないのがうまいんじゃないですかね。
**ウ**：あーなるほどね。
**モ**：どういう意味？
**ウ**：前にこのコラムで語ったじゃん。「格ゲーの強さは判断の早さだ」って。相手が展開の早さについてこられなければ、ジャンケンの場面で考える時間が無いでしょ。そうなるとワンパターンになって毎回同じ行動をとっちゃう。ジャンケンでいうならグーを出した後は必ずパーを出すって感じにね。
**モ**：なるほど、それなら納得いくな。そういえば、前にテレビでジャンケンの強いおばさんを紹介してたのを見たことがある。ただしルールがあって勝っても負けても休みなくジャンケンをし続けるの。そして、先に10勝した方が勝ち。おばさんも途中で何回かは負けるんだけど最後は毎回おばさんが勝つんだよね。あれも相手に考える時間を与えないことで無意識のうちに相手をワンパターンにさせてたんだね。格ゲーだったら、ラッシュを仕掛けていく側の方がその展開になれていることが多いから、やられる側は思考が遅れて手癖なんかが出てしまうことが多くなる。
**ウ**：恐らくそういうことだろうね。でも、逆にいえば相手に考える時間があれば勝ったり負けたりになっちゃうんだよな。ということはゲームスピードが遅ければ運の要素は増すって事か。
**モ**：そうなるんじゃないの？　それに状況判断力が同じだったり、相手が早さに慣れてしまったら、やっぱり運ゲーに近づいていくんじゃ？
**と**：そうかもしれないですね。でも、スピードでごまかすことだけじゃなくて読み合いに強いっていうのはあると思いますけどね。確かにやっていることはジャンケンかもしれないですけれど、それに至る過程があるんだから完全な運勝負ってことはないでしょう。自分たちが何気なく取っている行動も無意識のうちに読みを働かせてるんだと思います。そうじゃなきゃ強い人弱い人の差って付かないんじゃないですか？
**ウ**：すばらしい答えですね。いや、呼んで良かった。
**と**：いえいえ。ありがとうございます。

## 『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』開戦前夜！ ウメハラはこのゲームにどう挑む!?

前回のコラムでもウメハラ本人が語っていたが、2月17日に発売されるカプコンのPS3／Xbox 360用格ゲー『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』（通称マヴカプ3）にウメハラが挑む!!　海外で大きな人気を得ている同シリーズへの参戦は、特に「Daigo the BEAST」の闘いに期待する海外の格ゲーファンにもうれしい出来事ではないだろうか。発売を間近に控え、ウメハラにその心意気を聞いてみた。

意外なことに、ウメハラは「カプコンの『VS.』シリーズをプレイするのは初めて」と言う。「キャラ選びから、システムまで、とにかく分からないこと尽くしで、しばらくは『勉強』と思ってプレイする」とのこと。

「『アドバンシングガード』の搭載されたゲームって、『セイヴァー』以来なんだよね。あと、タッグバトルも初めて……チームバトルなら『カプエス2』で経験あるんだけどね。とにかく攻防の駆け引きがまったく分からない」と、当面は『ストIV』シリーズとは勝負のアヤが全く異なる本作の解析を進めていくようだ。

ただ、これはファンから見れば、ゼロから始めるウメハラがこの先どれだけ実力を付けていくのかが目撃できる、ということ。おそらく『マヴカプ3』が海外各国の大会で採用されるのは、春～夏以降からだろう。ウメハラが『マヴカプ3』にエントリーして、海外の強豪選手を破って活躍すれば、ウメハラの恐るべき適応力を証明することになるだろう。さらなる伝説が生まれるに違いない。今後も目が離せないゾ！

## 今月のウメハラ

これまでにもお伝えしている通り、2011年年初のウメハラは、「充電期間」中。海外の大会出場を控えて、現在は今月の特集でも触れたが、アーケードの現場で『スパIV AE』で大暴れ（全国通算バトルポイント1位をマゴと争う）している。

2月には、スイスで世界規模の格ゲー大会"BEAT BY CONTEST"が開催される（決勝大会は2月19 - 20日）のだが、ウメハラに聞いたところ、大会出場のオファーはあったが出場を見送った、とのことだ。理由を尋ねると「現在は『スパIV AE』をプレイすることがメインで、家庭機用『スパIV』には触れていない状況なので」というプロフェッショナルらしい答えが帰ってきた。ちなみに、この大会、国内選手では今月の特集記事でも登場したマゴ＆ときど、ほかにsakoが出場する。

## 強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー"FightStick Tournament Edition"を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■ハガキの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S Wihte
SUPER STREET FIGHTERIV version for PlayStation®3

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTERIV version for Xbox 360®

※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

## 明けましておめでとうございます!!

某業界擬人まんが

# えすえぬ家の人々

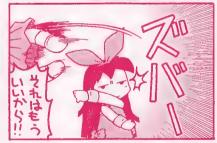
### あて菜さん

**[あて菜さん]**
デビュー当時は俳優としてだけでなく、ぶっちぎりの歌唱力で業界を沸かせたマルチアイドルだったとか。

IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

## ゆるるさーん

**[当て身投げ]**
よく「当て身」と略称される成功すれば相手の打撃技を受け流し、その力を利用してダメージを与える格闘アイドル業界の花形的必殺技らしい。もし、これをマスターした女優に攻撃を仕掛ける機会がある場合は、打撃と投げの二択を仕掛けると良いだろう。

## なすがままに

**[ギャラスの仮面]**
ウィリアム・ギャラス。イングランド、プレミアリーグでチェルシー、アーセナル、トットナムと名門クラブを渡り歩くディフェンダー。ディフェンスラインならどこでもこなすことができるポリバレント性と数々の栄冠を勝ち取ることで得た勝者のメンタリティが魅力。また、数々の失言でよく問題になることでも有名。……の仮面かも。

## コンティニュー

**[横山三●志]**
光●三国志と並び、日本での三国志パブリックイメージの核になっている名著中の名著。「孔明のしわざか」、「げえっ、関羽」、「ジャーン、ジャーン」など、数々の名言でもよく知られる。読みやすい上にドラマチックで、かつ知的欲求も満たせるというエンタメ作品の定番要素がぎゅっと詰め込まれ、一度読み出したら止まらない。

## えすえぬNEWS 謎の新キャラ登場……!?

読者の方から楽しい新キャラクターのお便りが届いたぞ。その名も「けんすーさん」。なぜか肉まんとあて菜さんが大好きというキャラクターで、想像するに多分関西弁に間違いない、という気がする。これからも皆さんのお便りが届き次第、紹介していく予定なので、巻末のA-fro投稿アドレスやアンケートはがき」などからどしどし応募してほしい。もちろん、絵だけでなく文章のみの投稿もお待ちしているぞ! 小さなネタでも大歓迎!

また、WEBアニメ「うごくねおぢおさん」もファミ通.com、コミッククリア特設サイトにて、おもしろおかしく連載中!! 詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/ までどうぞ!

（福岡県／赤松セリさん）

ちなみに愛用のTシャツは手作りとのこと。なぜだか、あて菜さんに言い寄るも知らん顔し続けられる、ような気がする……!

今回はポップで変わったシューティングでアーケードファンにおなじみのマイルストーンから、開発部のボス（？）が「俺にもひとこと語らせろ!!」と参戦！　マイルストーンシューティングの原点は、なんと80年代ゲーセンの定番作だった「あのゲーム」だった!?

# ギャラガ

■メーカー　：ナムコ(現バンダイナムコゲームス)　■稼働　：1981年
■ジャンル　：シューティング　■使用基板　：独自基板
■操作方法：2方向レバー＋1ボタン　■移植版　：MSX、FCほか多数

©NBGI

## 運命の出会いはメロンソーダの味☆ 約25年越しの画面化け達成に感涙

1980年代初頭。俺が当時はまだ小学5年生でした。毎日のようにゲーセンに入り浸り、バリバリのリーゼントしたヤンキー中学生と仲良しになっていた。そんな時代。

ある日、ジュースがタダで飲めるゲーセンが広島の市内にあるという噂を聞きつけました。そこで、当時の溜まり場だった駄菓子屋ゲーセンでメンバーを募り、徒党を組んでブラックジャックという名のそのゲーセンに繰り出しました。店内は、ジュースだけじゃなくて最新のゲームがところ狭しと並べられていました。その中に、ひときわ美しい筐体を発見したのです。

それは、ナムコの専用筐体。レバーとボタンが平置きで、しかもボタンがなぜか左側の配置。プレイしてる人は腕をクロスさせていました。かっちょいい……。これが私と『ギャラガ』との最初の出会いでした。

衝撃だったのはそのゲーム画面。躍動感のある敵の動きと、繊細なドット絵。さらに、ルールもすごい。敵にキャプチャされた自機を取り返すと、「デュアルファイター」となって攻撃力が2倍に！　革新的すぎる！

そして、BGMが無く、ほぼ自機のショット発射音と敵のやられ音だけで構成される音響構成。連続撃破で「ワワワワワワワフ！」と軽快な効果音。音ゲーも真っ青なボタンサウンドでした。私は、出会ったその日に魅了され、無料のメロンソーダで舌を真緑に染めながら腕をクロスさせていました。

それからというもの、100円玉を握り締め、ブラックジャックまで片道40分の散歩が日課に。その結果100万点カンスト、さらに256面までの道を極めにいきました。

255面をクリアして256面に入る時、画面が化けてゲームが終了してしまいますが、それを体験したのはかなり最近の話だったりします。このときは生き別れた肉親に再会した心境でしたね。当時は結局230面ぐらいが限界だったのです。100円で2時間近く遊んでましたね。チャレンジングステージの不死時間を利用してトイレに駆け込む事もありました。素敵な思い出です。

『ギャラガ』最大の特徴は、デュアルファイターになれること。2機分の自機を操作する斬新な仕様なのだ。

## 百円玉を握りしめ、ゲーセンに通い達成したカウンターストップ

### 『ギャラ』シリーズ第2弾として登場

1979年、当時大ブームのタイトーの『スペースインベーダー』に対抗するシューティングゲームとしてナムコ(現バンダイナムコゲームス)からリリースされたのが『ギャラクシアン』だ。カラフルな画面、曲線を描きながら襲うエイリアンなど従来作にない新しさに満ちて、瞬く間にインベーダーに続く、ゲーセンのヒットゲームに。

今回紹介した『ギャラガ』はその続編的タイトル。敵編隊が襲撃するシーンから始まるステージ、トリッキーな動きの敵を全滅すると大きくスコアが稼げるチャレンジングステージの追加などの演出面の強化、そして、自機がデュアルファイターにパワーアップできる仕掛けが搭載された本作は、『ギャラクシアン』からスピード感と戦略性をとことん追求したゲームといえよう。

1984年にはさらに進化を遂げた『ギャプラス』が稼動開始。ステージに現れる敵を全滅させればステージクリアという基本ルールは同一ながら、敵を最大6機まで捕獲でき7発同時にショットが撃てるようになったり、後半ステージでは過剰なまでのスピードで敵が襲うなど、一言で言うと「過激に進化した」ゲーム。

「ギャラ」、「ギャ」という言葉が付くゲームを同一シリーズと見なすならば、『ギャラクシアン$^3$』というゲームも存在する。これはナムコが「国際花と緑の博覧会」('90)で出展した最大28名同時にプレイできるゲーム型アトラクション。花博以外ではナムコのテーマパーク「ワンダーエッグ」などでも稼動。後に6人用のゲームセンター用ゲームとしても登場した。(編集部)

# を護らせろ!!

## マイルシューの心の故郷!?<br>私のゲーム作りに浅からぬ影響を与えた一作

我が社、マイルストーン8年の歴史の中で、5本のアーケードシューティングを世に送り出す事ができました。「カオスフィールド」、「ラジルギ」、「カラス」、「イルベロ」、「ラジルギノア」。

特異な世界観とシステムから「マイルシュー」と呼ばれる事もありますが、システムやバランスを構築する際は、じつは「ギャラガ」から受けた影響が大きいのです。

「ギャラガ」では攻撃飛来中のボスを倒すと一定時間敵全体が弾を撃たなくなるという仕様があります。この編隊ボスという概念をカラスの隊長機に応用してみました。「隊長がやられた！」という編隊機の動揺を表す、すばらしい仕様だと思います。こういう細かい設定って大事ですよね。

敵が弾を全く撃たずに、ただひたすら倒すだけのボーナスゲーム「チャレンジングステージ」。これを参考に「イルベロ」裏ステージのアイデアが生まれました。マイルストーン三役（社長・木村、サウンド・林、私）で「カオスフィールド」北米版発売に際してアメリカ横断武者修行の旅に出た時のことです。トランジットで飛行機の機体故障が発生し2時間の待機時間ができました。暇潰しに空港内をウロウロしていたところ、「ギャラガ」を発見してプレイ。それを見ていた社長木村の「こういうのやりたいよな」との発言から数年の期間を経て実現した思い入れの深い仕様です。

敵編隊の早回しの概念も、実はこの「ギャラガ」のエッセンスを取り入れている部分があります。両サイド→左→右という出現編隊の構成もマイルシューの敵出現テーブルの作成に多大な影響を与えています。

「イルベロ」で口を開けてM字に移動する敵。あれはギャラクシアンボスのチャレンジングステージの動きを意識して作っていたりします。

……そんなこんなで、「ギャラガ」はどこか懐かしい感じのする、マイルシューの故郷のような作品なのです。

昨年の卜年末に「マイルストーンシューティングコレクション2」というタイトルを任天堂Wiiで発売しました。マイルシュー全5タイトルが一気に遊べてしまうお得な逸品です。ぜひ遊んでみてください。

その中にほんのりと漂う「ギャラガ臭」を感じ取りつつニヤニヤしながらプレイしてもらえれば幸いです。

# 遊ぶほどに見えてくる「深さ」

## 当時の思い出余話　不良の溜まり場だったゲーセンはまさに「カオスなフィールド」だった

当時のゲーセンは電子ライター全盛期。今では「何それ？」……と思う方も多いと思います。廃棄場でコンロなどから着火用の電子ライターを剥き取ってコイン投入口にカチッカチッと着火の操作(火は点かないですよ)を行なうと、なぜかクレジットが加算される禁断の行為です。不埒な輩が店員の目を盗んでは電子ライターをカチカチとやり、タダゲーを目論む行為が横行していました。

そのほか、電源をカチカチッと高速で入れ直すとクレジットが無限に入ってしまったり、コイン投入と同時に返金ボタンを連打するとクレジットだけ入ってお金が戻ってきたり、さすがはヤンキーの溜まり場で、不正行為をする者が後を絶ちませんでした。

1970年代後半に行きつけだったゲームセンター（当時はゲームセンターを「インベーダーハウス」なんて名前で呼ぶこともありましたね）はコインが収められている箇所がドライバーかバールのような物で破壊された木製の筐体が山積みになっていて、閉店に追い込まれていました。悲しかったですね……。

そんな中で筐体に警報機が導入されて電子ライターによる不正行為への対策がされ始めたのがこのころだったと記憶しています。

「ギャラガ」純正筐体は鉄壁の防御でタダゲーができませんでした。すばらしい。不正行為は絶対にイケませんよ。

## テク&TIPS伝授　緻密なバランスと奥深い攻略!<br>ココがシューティングの極み

「ギャラガ」はパッと見のインパクトが絶大でしたが、攻略していくうちに深すぎるゲーム性も見えてきます。「覚えればいい」、「このシステムを使いこなせば大丈夫」——そんな大味なバランスではありません。攻略は繊細なテクニックの積み重ねと慣れ。リズム感と感性が問われるゲームだと思います。自分なりの基本攻略をザッと紹介してみます。

●その1：デュアルファイターのショットは片方が当たれば両方の弾が消えます。自機の弾は画面に2発(DF時は4発)しか出せないので、これによって弾切れを最小限に抑えることができます。

デュアルファイターのショットは同時に表示される

●その2：重なった敵は1発当てると2機同時に倒せます。チャレンジングステージでは敵が重なっている場所を狙うのがキモです。

【拡大】

●その3：敵はデュアルファイターのショット幅より小さい。敵編隊にショットの隙間に入られないように正確な位置取りを心掛けましょう。

【拡大】

では、パーフェクトを逃して大

●その4：敵編隊を全滅させると即座に次の編隊が出現してしまうので、最後に1機だけ残して画面の反対側に引き付けてから倒すと次の編隊を良い位置から迎え撃つ事ができます。

敵が群れに着くまで、次の編隊は現れないのだ。

●その5：敵編隊の出現から1発目を的確にヒットさせれば、あとは一定間隔のリズムショットで連続。（ここにコンボシステムを導入したら現代でもアツイ気がします）

●その6：敵は整列してから飛来してくる際、同時に2～5機（面によって変化）しか同時に降りてきません。やり過ごしている間に整列してる敵を倒すと一気に敵を減らす事ができます。

●その7：デュアルファイターは画面端に追い込まれやすいので打ち逃して整列した敵は左右どちらかに固めるとスペースを広く使えます。

あの時代にコレらのバランスをすべて計算の上で調整してるとしたらそれはもう神の業ですね。面の構成が同じなのに、255面の中に255種類のドラマがあるのです。

スマヌ！　先月のドヤ顔知識選手権で「チームバトルの先駆けは『ドラグーンマイト』」としたり顔で言っておりましたが、正しくは「チームエディットできるタイトルの先駆けが『ドラマイ』」でした詫びッシュ！

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

## 登場人物みたいな

**まさ**　コンプ直前の娶からはお宝を盗らないという矜持を持つが、義賊を気取っても結局窃盗であり偽善。ゆえにとんずらでスタコラッシュの毎日。

**ケソ**　暖房代も捻出できずに室内でもマフラー&手袋装備で過ごしティール小生ですが、昼間は室内よりも外の方が暖かくなるのはなぜぬんだぜ。

**タキョス**　仕事か気を失うかPSPを握っているか三つの用途にしか時間が使われていない気がするが、既に心は「MHP3G」の発売待ち。金冠出ないなり。

FISH ON : 01

### 俺がコクーンでファルシがルシで

Super Samui.

**編集でそ**　というわけで、登場人物紹介はイタキョが載っているくせに、今回も俺が代打で登場なわけだが。

**ケソ**　ううっ、寒か！　寒かばい！　年始から俺たちを新宿くんだりまで引っ張り出してどうするつもりさ。

**まさ**　一刻も早く我らをコタツェルに戻すがよい。さもなくば鬼哭魔神剣がそこはかとなく炸裂したりしなかったりだ。

**でそ**　まあいいじゃねえか、この寒さもリアルシベリア鉄道と思って楽しめよ。エグゾダスはナシだがな。で、今回は、今度スクウェア・エニックスとホビージャパンのコラボレーション企画としてリリースされる『ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム』、略して『FF-TCG』を遊んでもらおうと思って貴様等を呼び出したという寸法だ。

**ケソ**　むうッ『FF-TCG』だと……!?

**まさ**　知っているのかケソ電ー!?

**ケソ**　歴代『ファイナルファンタジー』シリーズに登場するキャラクターと召喚獣を駆使して、対戦相手と戦う1対1のカードゲームです（リリース資料より）。

**まさ**　なんだ、資料を既にもらっていたのか。

**ケソ**　ドゥフフ。マセルに見せるのを忘れてまいた。

**まさ**　つまりは『ファイナルファンタジー』のキャラクターと世界観を使ったトレーディングカードゲームというわけか。ということは我の愛好する魔王ゴルベーザ様も登場するのは相違ないであろうな。

**でそ**　まあ、『FF』といったら、『LoV』や古くは『エアガイツ』など、アーケードとも関連が深いからな。ゲームそのものも面白そうなので、いっちょ遊んでみようぜ。

**ダップセ**　いいですとも！

FISH ON : 02

### ビックブリッジの死斗

Start Battle.

**〜ホビージャパン本社内〜**

**でそ**　つーわけで、今回はホビージャパンさんのご厚意で、特別に発売前のカードを触らせてもらうことになった。心して遊べい。

**まさ**　今回はサンプルデッキを使わせてもらうさね。デッキ総数は50枚、相手に7点のダメージを与えるか、相手のカードが引けなくなったら勝ちというわかりやすいルゥール（byデイモン姉妹）さね。

**でそ**　相手にダメージを与えたり、プレイヤーを守ったりする役割を担うのが、"フォワード"と呼ばれるキャラクターカードで、フォワードをいろいろと手助けする役割を持ってるのが"バックアップ"というカードってことだな。

**ケソ**　この"召喚獣"っつーカードは何に使うんですか？

**でそ**　フォワードとバックアップは場に残るが、召喚獣カードっつーのは一回きりの使い切りカードさ。相手のキャラクターにダメージを与えたり、問答無用でブレイク（破壊）してしまうなど、その威力は魅力的だ。

**まさ**　とりあえず、プレイしながらいろいろ学んでいくか。それでは始めィ！　トゥルルルルルル〜トゥルル

## シリーズの名キャラクターたちが集結!『ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム』

FFシリーズのキャラクターたちを組み合わせて、自分だけのデッキを作ろうじゃまいか。歴代主人公だけじゃなく、有名な召喚獣もモリモリ登場するって話じゃないですか。

カードには、歴代FFシリーズで活躍したキャラクターたちの能力、個性などがしっかりと反映されているのだ。

※カード画像は開発中のものです。今後、変更になる場合があります。

# 弱きものたちよ 各カードの役割を知るがよい!

『FF-TCG』に登場するカードは大きく分けて3種類ある、というのは本文にある通り。では、早速それらを見ていこう。

## 攻めと守りの要 ―フォワード

相手にダメージを与えつつ、相手の攻撃からもプレイヤーを守るゲームの花形。カードに書いてある数字はパワーを示しており、フォワード同士の戦闘はこの数値が参照される。相手に攻め込むときには、同属性(色)のフォワード同士ならば複数枚のカードを一つのカードとして扱える"パーティー"を組むことが可能だ。カードに書かれている"アビリティ"も、戦況を左右する要素になるということを覚えておくとよかろうもん。

## 縁の下の力持ち ―バックアップ

カードを場に出すために必要なクリスタルポイントを供給したり、"アビリティ"でフォワードをサポートしたりと、強力な布陣を敷くためには必要不可欠なのがバックアップ。フォワードとの相性を考えてそろえよう。

## 特殊攻撃の ―召喚獣カード

場に残るフォワードやバックアップと違って、1回きりの使い切りカード。高威力のダメージを与えたり、場の状態を一変させたりする便利なカードだが、使用時のCPがやや重いことが難点のど飴。

ル～(FFメインテーマの鼻歌)。

**ケソ**　じゃあ、漏れが先攻なんで行かせてもらいま。えーと、カードを出すには、左上に書かれたクリスタルポイント(CP)が必要なのか。アンコモンの【ティファ】を出すならCPが2必要だけど……財源が無いですな。

**でそ**　そういうときには、出したいカードと同じ色のカードを捨てたら2CP生むことができるぞ。

**ケソ**　んじゃ【ティファ】と同じ赤色の【赤魔道士】のカードを一枚捨てて2CPゲットだぜ。これで【ティファ】を出せるわけだ。

**でそ**　ただし、CPを生み出すために後先考えずにホイホイカードを捨てたら後で泣きを見るぞ。バックアップにはCPを生み出す役目もあるので、まずはバックアップを固めていくのも手っぺれ～な。ちなみに、【ティファ】はヘイストという能力を持っているので、場に出したらすぐに攻撃できるぞ。

**ケソ**　マジか! ナナナナタ～ック。

**まさ**　ぐぬぬ、我の場にはフォワードどころかチョコボ1羽、あ、居ねうので、問答無用でダメージか。

**でそ**　【ティファ】のパワーは4000だが、これはフォワード同士の戦いで参照する数値さ。プレイヤーを1回殴れば1点ダメージとなるので、まさはデッキのトップを1枚めくってダメージゾーンに置いてください。これが7枚たまると負けな。

**まさ**　おんどれ～ぃ。そうりゃ! ……落ちたのは【イフリート】さね。

**でそ**　お、ダメージゾーンに落ちたカードに"EXバースト"の表記があれば、そのテキストはすぐに反映されるんですよ。イフリートの場合は「フォワード1体に4000ダメージを与える」なので……。

**まさ**　それなら問答無用で【ティファ】に4000ダメさね。

**ケソ**　おうフ!

**まさ**　今度はこっちの攻撃さね。実はこっちにも【ティファ】が居たのだよ。赤カードを一枚捨てて……ほりゃはいアタック!

**ケソ**　同じようなパターンで今度はこっちがダメージかよ! はい1点。

**まさ**　続いて、アンコモンの【クラウド】も場に出しておくさね。こいつは場に【ティファ】が居ると、パワーが上昇するのだよ君。

**ケソ**　なんか世界観がちゃんと反映されているなぁ。

**でそ**　ケソ、次のターンにフォワード出さねえと、次にまさからアバランチ勢が大挙してやって来るぞ。

**けそ**　フォ、フォワード引かな! ……エンドです。

**でそ**　引いてねえのかよ(笑)。

**まさ**　カードを2枚ドローして……んでは、我はまず【ティファ】を攻めさせて1点ダメージ。

**ケソ**　うわ! 期待のフォワード【ユフィ】が落ちちまった!

**まさ**　続いて【クラウド】も攻めて1点。

**ケソ**　ぎゃおおおおん! もう一枚の【ティファ】まで落ちた! 落ちるならせめてEXバーストにしてくれよ!

**まさ**　で、懐かしのREDさんを彷彿させる【レッドサーティーン】を場に出してエンド。

**ケソ**　あわ、あわわ。今度こそフォワード引かな死んでしまうま……エンドです。

**でそ**　あちゃー。

FISH ON : 03

## 戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

**でそ**　そんなこんなで、1回戦目はケソの怒濤のクソ引きでワンサイドゲームだったが、その後の戦いは結構白熱したな。

**まさ**　【ゴルベーザ】様もちゃんと収録されており、FFの世界観が反映されたプレイ感覚だったといえよう。

**ケソ**　ファンならばコレクションとしても満足できそうな気がするのれす!

**まさ**　とりあえず【ゴルベーザ】をメインとしたデッキしばりの全国大会などを開いてほしいものだな。

**でそ**　いいですと……いや、無いだろそれ。

～つづく～

ゲーム小ゼル

またまた世紀の大発明をしてしまいました……

おでんが恋しいこの季節に画期的な商品です!!

### はみ出し通信

今回タップセが遊ばせてもらったゲームのスペッコは以下のような感じ。FFっ子は買うてみよう!

『ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム』

発売日:2011年2月25日

発売元:スクウェア・エニックス

企画・販売元:ホビージャパン

<エントリーセット>

50枚入り　価格:税込[illegible]円

<ブースターパック>

8枚入り　価格:税込330円

### 猛者っ子通信

[illegible]タップセにやってほしい企画や、やらせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたグラシャラボラスには、何かタップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに

◎あて先

〒102-8431 [illegible]

[illegible]アルカディア編集部

海の王様 猛者通信 係

◎もしくは電子メールにて

mosa2009@arcadiamagazine.com

# アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

アーケードゲームの音楽に関するさまざまな情報を大紹介する本コーナー。注目の新譜CD&配信アルバム、イベント情報まで盛りだくさんの内容を、今月もピピ子団長率いる調査団がズンズンと駆け回って調べてまいりました!

**今月の「ただいま調査中！」**

音楽調査にいそしむピピ子団長。すると行く手を阻むように鬼が現れた。コマンド？　そういえば今日は節分。「どうぐ→まめ」を選んだ団長は、鬼を部下に従えることに成功！　鬼を引き連れて調査を続けるのであった。

## 最新の調査を報告!!　今月のアーケードサウンドニュース!

### New!　蒼穹紅蓮隊 オリジナル・サウンドトラック　CD

Now printing

幻の名盤がリマスタリングされてよみがえる！崎元仁氏作曲のオリジナル21曲に加え、アレンジVer.、ライブ演奏のリミックスVer.を収録予定だ。

© EIGHTING / RAIZING 1996

発売元：ベイシスケイプレコーズ／発売日：2月予定／価格：2,310円（税込）／仕様：CD1枚

### New!　UPL レトロゲームミュージックコレクション　CD

Now printing

伝説のメーカーUPLを2枚組CDで振り返る。『忍者くん』シリーズや『宇宙戦艦ゴモラ』、『鋼鉄要塞シュトラール』、『タスクフォースハリアー』、『アトミックロボキッド』、『XXミッション』、『オメガファイター』の8タイトル収録。

© TACT

発売元：ティームエンタテインメント／発売日：3月23日／価格：3,360円（税込）／仕様：CD2枚組

### New!　Operation Ragnarok remix ／powered by Sampling Masters　CD

『作戦名ラグナロク』の全楽曲を細江慎治氏&佐宗綾子氏が往年のRAVEサウンドにリミックス。90年代のクラブをほうふつとさせる爆音が超クール！

© NMK CO.,LTD.1994

発売元：sweeprecord／発売中／価格：2,100円（税込）／仕様：CD1枚

### New!　ワルキューレの伝説 オリジナルサウンドトラック　iTunes

FM音源+PCMを駆使した透き通るようなサウンドが今尚評価の高い、名曲ぞろいのサントラがNAMCO SOUNDSに登場。女神の姿が音楽でよみがえる。

**Website** → http://namcosounds.com

© NBGI

発売元：バンダイビジュアル／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：17曲／価格：単曲150円・アルバム400円（税込）

### New!　INSANITY DVD "UNDER DEFEAT"　DVD

Now printing

『アンダーディフィート』究極の攻略DVDが登場。全一プレイヤーによる映像のほか、付属CD-ROMには設定資料や開発者インタビューなどが満載だ。

© 2005 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

発売元：ティームエンタテインメント／発売日：3月30日／価格：4,179円（税込）／仕様：DVD1枚　CD-ROM付き

### New!　7 ～モールモースの騎兵隊～ ミュージックコレクション vol.1　iTunes

2000年にリリースされた家庭用RPGのサウンドトラック。中世の世界がイメージされる、異国情緒ただよう温かみのあるサウンドが心地よい全30曲。

**Website** → http://namcosounds.com

© NBGI

発売元：バンダイビジュアル／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：30曲／価格：単曲150円・アルバム900円（税込）

## 「MILESTONE SOUND COLLECTION」超豪華仕様で2月25日にリリース!!

4枚組音楽CD+Win版「ラジルギノア」の大ボリューム!!

『カオスフィールド』から『ラジルギ』シリーズまで、マイルストーンのシューティングゲームのサウンドを集めたCD BOX「MILESTONE SOUND COLLECTION」が超豪華仕様で登場するぞ。

このBOX、なんと収録楽曲がすべて今回のためにリマスタリングされているばかりか、家庭用版『カオスフィールド』リミックス曲や『ラジルギ』リミックス曲、そして『ラジルギノア MASSIVE』が初CD音源化、さらには右ページでお伝えしているゲームミュージックライブイベントEXTENDでの、「k.h.d.n.」が演奏したライブ音源までもが収録されているのだ。

しかもお楽しみはサウンドだけではない。CD-ROMとして『ラジルギノア MASSIVE』をベースに移植された幻のwindows版『ラジルギノア』も同梱！

収録曲数は100曲以上、CD4枚にCD-ROMが1枚というこの超豪華仕様BOX。これだけ入って価格はなんと4,800円（税別）！　完全限定生産となっているので、この機会は見逃せない！

MILEST NE S UND C LLECTI N

「MILESTONE SOUND COLLECTION」
収録作品：カオスフィールド、ラジルギ、カラス、イルマティックエンベロープ、ラジルギノア、ラジルギノア MASSIVE
発売元：マイルストーン／発売日：2月25日／価格：4,800円（税別）／仕様：CD5枚組（CD4枚、CD-ROM1枚）

### k.h.d.n.プロフィール

マイルストーンサウンド部、林康と永田大祐によるサウンドユニット。マイルストーン制作のゲームや映像作品でBGMや効果音等の作曲を手がける。

VIDEO GAME MUSIC LIVE

# EXTEND ライブレポート

**メーカーという枠を飛び越えて、ゲームミュージック界の大物が新木場へ集結。伝説となるであろうゲームミュージックのライブイベント「EXTEND」の熱い一日をお伝えするぞ!**

**EXTENDってこんなイベント**

"新旧"をテーマに、80年代から2000年代まで幅広くゲームミュージックを楽しめるライブイベント。アーティスト＆メーカーという枠を飛び越えて多く参加し、[illegible]まで大盛況。当日は「ニコニコ生放送」による[illegible]中継で、インターネットでも放送された。

## 伝説を目撃! ゲームミュージック界の大物(ビックスター)が集結!

年明けまだ間もない1月9日、新木場STUDIO COASTにてメーカーの枠を飛び越えたゲームミュージックのライブイベント「EXTEND」が開催された。当日まず驚いたのが、物販コーナーに置かれたレアCDの数々だ。入手困難となったアルバムタイトルがずらりと並ぶその様は、まるでこれから始まる夢の時間を暗に示しているかのよう!

さて、場内に流れるメガドラサウンドへ耳を傾けていれば、もう開演時間。まず登場となるトップバッターは[H.]! 開演前に流れていた『ヴァーミリオン』のコンポーザー、Hiro師匠の姿をステージ上に見ればそれだけでテンションはMAXだ!

ボーカル光吉猛修の歌声はやはり冴えわたり、ラストはおなじみの"After Burner"! いまだこの楽曲で盛り上がることができるオーディエンス越しに見えたステージに、涙をこらえるのが大変だったのはここだけの話だぞ! 演奏後のステージ上には、ふたたび光吉さんとHiro師匠の姿。なんと光吉さんは、このライブの司会担当なのであった! うーん、贅沢。演奏中にマイクを奪われていた(笑)、Hiro師匠も絶好調! こうして「EXTEND」のステージが冒頭からアクセル全開で始まった。

続いて登場したのはk.h.d.n.。二人で卓に立つDJに、この日はゲストギタリストとしてイケダミノロックが参加。実はこのギターの人、かの有名ゲーセンの社長さん。常連さんたちからのコールも熱いっ! 佐藤豪さんはバンド形式で『雷電』シリーズづくし! リリコン(F1のテーマ曲で有名なクラリネットのような電子楽器)をフロントに据えた今やレアな(笑)スタイルは、フュージョンサウンド全開だったVGMバンド世代にはたまらないぞ! 『グラディウス』に始まり『アイマス』へと繋がれていったquadさんの演奏に、ぐいぐい引き込まれていく会場内! 細江慎治さん自身も参加した『作戦名ラグナロク』リミックスアルバム(左ページ参照)からのサウンドでさらにヒートアップし、そして大トリにはZUNTATAが登場! 『ダラバーAC』、『ミュージックガンガン!2』などが演奏され、アンコールの"Invader GIRL!"が流れるころには、とっくに会場はひとつに! トークコーナーでは古代祐三さんも登場して、会場を楽しませてくれたぞ。

A セガの[H.]といえばご存知ボーカル光吉猛修! ライブの先陣を切ったのは『バーチャロンフォース』からの歌声だった。
B これこそ細江慎治の音、という感じの90年代風RAVEサウンドに、ライブのボルテージは上がりっぱなし! フロアは熱く盛り上がった。
C スペシャルゲストに古代祐三氏を迎えたトークコーナー。ZUNTATA土屋昇平氏、佐藤豪氏らと共にゲーム音楽トークが司会の光吉氏を中心に展開された。
D イベントのラストを飾ったZUNTATA。今も昔も、ZUNTATAにはアンコールがよく似合う?

### 出演アーティストのコメント&メッセージ

**[H.]**

[H.]でギターを担当しております、甲斐でございます。今回、[H.]としては異例のトップバッターということで、何とか客席を盛り上げないと! という使命感を抱きつつステージへ上がったわけですが、お客様の温かいご声援を前にそんな気負いは吹っ飛びました。特に最後に演奏した『アフターバーナー』では、メンバーのだれよりも自分が一番「心の中で」盛り上がっておりました! 気付いてない……ですよね……。また次回のライブで皆さんとご一緒できたらうれしいです!

**ZUNTATA**

今回は新たなメンバーと新曲中心のステージでしたが楽しんでいただけたでしょうか? 人生最高の歓声とアンコールをいただきました! みんな本当にありがとう! (COSIO)
EXTENDに足を運んで下さった皆様、本当にありがとうございます。現在稼働中の『ダライアスバースト アナザークロニクル』、iPhone向けに配信中の『SHOGUN DEFENSE』をよろしくお願いいたします。(土屋)

**細江慎治**

今回は『Oparation Ragnarok remix』(編注:左ページで紹介)の発売も間近だったので、お披露目と称して同アルバムからのセレクトでプレイ! 知ってる方も知らない方もカッコ良いと思ってくれたなら最高です。僕らが味わった90年代の高揚感を掘り返し過ぎましたかね?

**佐藤 豪**

会場へご来場&ご視聴いただいた皆様、本当にありがとうございました! 昔は楽器を演奏し、録音しては絶望する勢いで、演奏を諦めて打ち込みで勝負できるゲームサウンドクリエイターになったくらいです。その自分がまさかプロとしてライブに立つことになるとは夢にも思いませんでした。『雷電』の曲を知らない方も多かったようですが、それでもいい曲だった! 良かった! という声を多くいただきました。みんなの前で演奏できて本当に良かったと改めて感じております。

**k.h.d.n.**

大規模会場ということで、いつものDJからライブスタイルに変えた事が大きかったですね。加えて、ゲスト「イケダミノロック」の参加で、僕たちの予想を超えたライブができた気がします。会場のだれよりもライブを楽しんだのは僕らかもしれません(笑)。(林 康) ／ あぁ、いろいろな方々に音楽をやらせてもらってるんだな、と痛感しました。この仕事を続けてきて、本当に良かったと今思っています。会場へ来てくれた皆さん、ネットで観てくれた皆さん、本当にありがとう! (永田大祐)

**quad**

今回のEXTENDでは4曲演奏させていただきましたが、楽曲制作の段階でクラブの大音量でかけたいと思っていた曲が実際に使えたのはうれしかったです。共演者の皆様もすばらしい演奏で個人的にも印象深かったですね。
当日会場にお越し下さった皆さんありがとうございました!

**右の:カイゼルちくわ**
本誌投稿コーナー担当軍団・アフロツの一員にして諸悪の根源 調査団長と名乗っているが、写真の通り「ゲーメスト」を調べるフリして『ギャルズアイランド』を読むような銀河駄中年。

**徹底調査団 メンバー紹介**

**左の:げっつ☆先生**
本誌投稿コーナー担当軍団・アフロツの一員にして唯一の良心。通りすがったところをキャプチャーされ、ちくわの横暴にピキピキしつつも今回の企画の主戦力として、調査に明け暮れた。

PSPとPS3で、手軽にNEOGEO往年の名作が遊べる『NEOGEO Station』（以下ネオステ）。そんな名作の数々を現代のゲーマーが稼動当時の『ゲーメスト』攻略記事を読みながら遊ぶと？　今、壮大な体感実験が始まる！

# NEOGEO Station 徹底調査団 feat.ゲーメスト

今回の6タイトルについてゲーセンでの稼動当時の攻略記事を探し出し、記事の攻略が正しいか検証！　メストって冊数多い、よ、ネ……（疲労困パイ）。

## メストの記事を確かみてみろ!!

**編集WEAPON**　アフロヅ一同、音速で集合ーッ!!
**ちくわ**　いきなり緊急招集とはなにごとぞ!?
**げっつ☆**　ちなみに田渕さんは今回も遅刻です！
**WEAPON**　まぁ、二人いればなんとかなるでしょう。お二人は『ネオステ』をご存知ですか？
**ちくわ**　うむ。さっきまで声優の市来さんが楽しそうにプレイしておられたわ（46ページ参照）。
**WEAPON**　じつは市来さんが紹介したもの以外に、初期配信作品が6つあるんです。これを『ゲーメスト』の記事の通りに遊べるか、ぜひご調査を！
**げっつ☆**　調査……って、ま、まさかその机にうず高く積まれた『ゲーメスト』の山は……ッ!?

## ASOⅡ -ラストガーディアン-

超高難度とウワサの『ASO』シリーズ。しかしメストさえあれば超楽勝じゃい！　と、担当ちくわは意気揚々と調査を開始したのであった。

挑戦者　カイゼルちくわ

**ゲーメスト '91.7　No.59　P58~59**

No.56でのタイトルの第一報に続き、一回のみ掲載された攻略記事がこちら、No.59のもの。内容は3ページで、攻略はエリア3前半までだったが、全アーマーの詳細の解説、複雑なパワーアップに関しての解説とアドバイスが丁寧にされており、これさえ読めば初心者でも序盤が安定するであろう記事に仕上がっておりました。特にアーマー解説は、今回『ネオステ』で遊ぶ際にとても役立ちました！

### ASOⅡ -ラストガーディアン- POINT①

**パワーアップのコツ**

1つアドバイスをするが、スピードは最高にしないほうがいい。すべての装備を最高にしてしまうと、パワーダウンする逆S、L、Mが出現してしまうからだ。スピードを1段階落とすことにより、わずらわしいパワーダウンアイテムを出現させずにすむのだ。実際にどうすればいいかというと、まずフルパワーにしてKパネルを出現させ、逆Sを1つ取って1段階スピードを落としてからKを取るのだ。あとはパワーアップパネルをGにして取っていけばOK。

『ASO Ⅱ』といえばアーマーと思いがちだが、じつはスピード、レーザー、ミサイルのパワーアップも複雑でむずかしい！　そんな若人たちの悩みもしっかりアドバイスでフォローする、この細かな気配りはさすがメストである!!　このあとで、「出しちゃ取り出しちゃ取りしてれば勝手にフルパワーになる」とぶっちゃけているのも、じつにメスト流。

### ASOⅡ -ラストガーディアン- POINT②

**手描きMAPがすごい！**

攻略記事内にメスト名物・手描き攻略マップを発見!!　本作の難関・アーマーパーツを集める順番を、破壊するピラミッドに番号を振ってまとめてあり、これさえ見ればアーマーの悩みも氷解！　実際プレイするときに参考にしましたが、文章の解説の500倍は分かりやすかったですぞ。アルカディアの攻略でもぜひ、手描きマップの導入をば！

エリア1のファイアとホーミングが同時出現するワナ地点も、上記の手描きマップで予習すれば楽々回避！　ビバ手描き！

### ASOⅡ -ラストガーディアン- POINT③

**まさかのアドバイス「よけろ！　ねばれ！」**

●よけろ！ねばれ！　画面が狭くてよけづらいけど、がんばってよけるのだ。いちおうどんな敵もよけられるし、アーマーをつけてると攻撃をくらうとはずれちゃうからね。誘導は画面一番下だとよけやすい。左右スクロールのできるところでは、空中敵をスクロール消しもできちゃうぞ

記事内ではエリア3以降の攻略は、アドバイスでまとめられていた。精神論かとバカにすることなかれ、実際にプレイしてみると後半面は本当に避けてねばるしかないんじゃあー!!（←実体験）

### 結局DNKG（どんな感じ）？



**今回紹介した『ネオステ』のゲームスペック**　●ASOⅡ －ラストガーディアン－:ジャンル／シューティング　価格/PSP版700円、PS3版900円　NEOGEO版発売年月日／1991年7月1日　●メタルスラッグ:ジャンル／アクションシューティング　価格／PSP版700円、PS3版900円　NEOGEO版発売年月日　1996年5月24日　●マジシャンロード:ジャンル　アクション　価格　PSP版700円、PS3版900円　NEOGEO版発売年月日　1991年7月1日

# メタルスラッグ

戦車をゲットして敵陣へと突き進む、人気シリーズの第一作目。かなり遊んだこのゲームを、改めてメスト記事を参考に振り返ってみたぞ!

**ゲーメスト '96.7/15 No.174 P210~211**

1面の攻略情報の掲載号。カラーの見開きページとなっているが、その半分が本作ならではの「戦士にこだわった演出」について説明するというレアな構成となっている。衝撃なその内容は"戦場の日常"から"兵士死にっぷり劇場"なるものまでバラエティー豊か。限定のレアな死にっぷりとして"焼け死にII"なるものまで写真つきで紹介されている。

**ていねいな解説**

〈BOMB〉
これはCボタンで出る手投げ弾のこと。これは威力があるのでどんどん使っていこう。普通の考えだとどんどん溜め込んでいってしまいがちであるが、面クリアで初期状態の(10発)に戻ってしまうので使い切ってしまったほうがいい。特にボス戦では有効である。

**メタスラ免許取得**

強力な助っ人メタルスラッグ。こいつは強力な弾を撃てるし、Cボタンで主砲を撃てる。この主砲の攻撃力は超強力なので使いこなしたい。しやがむこともジャンプすることもでき、かなりアクション性能の高い戦車であろう。
ダメージをうけると左上の体力ゲージが減っていき、やばくなると赤く点滅する。この時はすぐにBボタンで脱出しよう。そうしないと爆発にまきこまれてしまうぞ。

ここで1面攻略以上に注目したいのは、プレイヤーキャラのマルコやメタルスラッグの操作法についての解説だ。これは初めてプレイする人には絶対にチェックしてほしいオススメ項目! 手投げ弾は高火力でありながらも連発して投げることが可能で、ボス戦ではかなりの威力を発揮する。メタスラからの脱出も、この先使いこなしていきたいテクニックだ。また、これら以外にも得点の高い近接時のナイフ攻撃や、伏せなども有効活用していきたい。

**ゲーメスト '96.7/30 No.176 P227、229**

この号では2面の攻略記事が3ページに渡って掲載されている。全体を読んでみると、近接時のナイフ攻撃の感触にこだわり続けたり、放っておくと装甲列車に引かれてしまうザコを「かわいそうだから撃ち殺してあげよう」と言い始めるなど、いよいよエンジンがかかり始めているようだ。ここでは特にNo.176の229ページにあるカコミに注目したい。

メタルスラッグ
**POINT②**

**ナイフで「ブチュ」**

今回攻略する2面からは敵の種類が増えてくる。このため対処法をキチンとしないと、「なにげなく死んでいる」というもったいない事実が出てきてしまうのだ。気をつけよう。
さて次は電気が走っている線があるシーン。ここはほふく前進(●いれっぱなし)で進むかジャンプして避けて通る。ザコもほふく前進してくるので重なってナイフで「ブチュ」。

戦地での過酷さをもの語る"なにげなく死んでいる"という文句。そして同様のことがいえる"ナイフで「ブチュ」"は、この号のいたる所で見られるぞ。

**これは使える!**

メタルスラッグの基本操作おさらい
基本の操作はもう知っているものとして、今回は主砲と手榴弾の関係を見ていこう。
メタルスラッグは通常状態で主砲が撃てるが、実はしゃがんだ状態だと手榴弾が出せるのだ。

229ページのカコミにある操作のおさらいはかなり使える情報で、手榴弾の投げ方やアイテムの回収方法は特に重要! プレイの際は参考にしよう。

全ステージのいたる所にある隠し捕虜ポイント。普通にプレイしていては見つけにくい条件のものもある。全部見つけてみるのがヤリ込み道かも。

**ゲーメスト '96.9/30 No.180 P94~95**

5面についての攻略が進められているNo.180。ここでの目玉はなんといっても1~5面までの隠し捕虜の出し方だろう。冒頭から1ページ以上をかけた解説がされているので、ぜひともチェックしたい。肝心の攻略記事だが、このあたりまでくると敵の攻撃もかなり激しくなってきているのできっと参考になるはずだ。これは他ステージの記事にもいえるのだが、ボスの攻撃パターンが詳細に載っているのがうれしい。敵を知り、己を知れば百戦危うからず。

**隠された捕虜**

見つけてみよう
まず隠し捕虜というのは、その名のとおり普通見えていない。ところが、ある場所を撃つことによってその場所が破壊されて、中から捕虜が出てくるのである。
ていないのだ。このときは当たり判定はあるが破壊不能となっている。つまり、撃ち込み点が入るってわけ。要はハイスコアを狙うなら画面を止めてひたすら撃てということだ。

本作の特徴のひとつは隠し捕虜たち。彼らは全ステージに存在し、その多くが隠しポイントへ攻撃を撃ち込むことで出現する。ここではなんと5面までの情報が一挙に掲載されている。ちなみに最終面の隠し捕虜については、この次の号掲載の攻略に載っている。No.180の95ページでは、攻略の隙を突いてコンテナのハッチを使った稼ぎが紹介されている。ここで残機を潰すとスコアがハネ上がってしまう魔法の扉! コーヒー片手にひたすら連打してみよう。

## 結局DNKG(どんな感じ)?

**げっつ☆** メタスラ発進! ぶっぶくぶ~。
**ちくわ** いつになく調子に乗っとるのう。して、メスト記事のほうは役立ったのかね?
**げっつ☆** そりゃあもう! かゆい所まで孫の手いらずのタン・フー・ルー!
**ちくわ** ホフム、ペラペラリ。確かに担当ライターの「メタスラ」への愛情が感じられるわい。
**げっつ☆** ときおり混入されるネタが強烈でしたけど。3面中ボスなんか命名ムチおやじですよ。
**ちくわ** 確かにラスボス攻略後など、捕虜のことを80匹なとととんでもない単位で数えておるわい。しかも、隠し捕虜はまだまだいるから探してみようという、最後にこの突き放され感。
**げっつ☆** 飴とムチおやじですね。グムー。

屈強な肉体を持つライバルキャラも、ゲーメストにかかれば命名「ムチおやじ」に。

**今回紹介した「ネオステ」のゲームスペック** ●リーグボウリング:ジャンル/スポーツ 価格/PSP版700円、PS3版900円 NEOGEO版発売年月日/1991年7月1日 ●ベースボールスターズプロフェッショナル:ジャンル/対戦格闘 価格/PSP版700円、PS3版900円 NEOGEO版発売年月日/1991年7月1日 ●得点王:ジャンル/スポーツ 価格/PSP版700円、PS3版900円 NEOGEO版発売年月日/1993年2月19日

# マジシャンロード

NEOGEO内、いやさアーケードゲーム界でも屈指の高難度と評判の『マジシャンロード』。しかしメスト記事があれば大丈……夫?

挑戦者 **げっつ☆先生**

**ゲーメスト'90.9 No.49 P60~61**

その難度の高さが語り継がれている本作。しかし、ゲーメストの攻略記事さえあれば、かような伝説など恐るるに足らず！ さっそく当時のゲーメストを探し出してみると、コンパクトに見開きの2ページだけで全ステージの攻略がまとめあげられていていた。分量的に、なんと読みやすい記事だろうか！これは1コインクリアしたも同然である。べ、べつにゲーメストの記事探しに疲れ果てて、ボリュームがあったら読むのがめんどいなぁとか思ったわけではないぞ。さあ、いざ行かん魔法道（まほうみち）。

## マジシャンロード POINT①

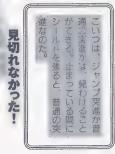
**道中は無視！**

マジシャンロードというゲームは、とってもむ難しいアクションゲームだ。どこが難しいかというと、ザコ敵がたくさん出現する、無敵時間か短く連続的にダメージを受ける、ということなのである。
今回は、ボス、中ボスの倒し方を中心に攻略していこうと思う。

まずは攻略記事の冒頭……何ということであろう。道中がキツイと明言しているにもかかわらず、ボス級キャラの攻略しかしないと宣言されてしまった。うーむ、いきなり突き放されてしまったぞ。しかしパターン化さえしてしまえば前半面の道中はかなり楽なので、そこは各自で頑張るといいだろう。波乱の予感しかしない、いばらの魔法道。

## マジシャンロード POINT②

**見切れなかった！**

こいつは、ジャンプ突進か普通の突進かは、見わけることができない。止まっている間にシールドを張ると、普通の突進なのだ。

2面をプレイして判明したこと。それは道中にある扉からいろんな部屋へ入れるのがこのゲームのウリなのに、寄り道するとすぐに永パ防止キャラがやって来るということ。だが中ボス戦は攻略記事がある。左の切り抜きがそれだ。なるほど、前兆から突進を見切ればいいのか。どうやら一般人にはなかなか見切れないらしい。

## マジシャンロード POINT③

**さじを投げる！**

ここのボスは強い。完璧なパターンは、ないであろう。
地形が開いたり閉じたりするし、開いたときに、ボスが首を延ばして攻撃をする。
ボスは、口からレーザをはくか、プレイヤーの上から弾を撃つかのどちらかの攻撃をする。弾を撃つ場合は、写真の位置で上向きに攻撃すればいいのだが、必ずしも安全ではない。

冒頭で攻略をあきらめた3面ボス。完璧なパターンは無いらしい。でもレーザー攻撃を下へ誘導し、地形に乗って避けつつ撃ち込めば簡単に倒せるようだ。

## マジシャンロード POINT④

**中ボスは女だ！**

中ボスは女だ。まず、女の護衛がプレイヤーの左右に出現する。真ん中で左右どちらかの護衛を倒す。片方を倒すと、もう一方が正面にくるのでそれも倒す。中ボスが弾を撃って来たら、4回避ける。するとシールドが消えるので、ずっと撃ち込めば倒せる。
ボスは、攻撃をしてくる所を順に壊せば終わりだ。難しくないぞ。

文中で何事もなかったかのように女呼ばわりされてしまう6面の中ボス。名前は無いのだろうか？攻略内容についてだが、ここは記事の通りに進めていけばそんなに苦戦はしないぞ。ちなみに女の登場シーンは初見だとまずダメージを食らうので、甘んじて受け入れるといいだろう。さて、この先もエルタ（魔法道主人公）の冒険は「もうちょっとだけ」続くぞよ。下のカコミやはみ出しにワンポイント攻略を載せたので、キミも今日からレッツ魔法道！

これが記事で取り上げれた中ボスの女だ。戦闘中に高笑いをするので、どうやらお嬢様キャラらしい。一応、護衛も女性であったことを補足しておこう。

## 結局DNKG（どんな感じ）？

**ちくわ** む？ 坊の姿が見えんのう。どこにおるかゲツリよーっ！

**げっつ☆** フフ……ビホルダー的なものが、ビホルダー的なものが次から次へと……ッ。

**ちくわ** すっかりと衰弱しきっておるな。『メタスラ』で鼻ちょうちんをぷっぷくさせていたのは、もはや幻の出来事だったのやもしれぬ。

**げっつ☆** ひどいんですよ！ 説明もなくダンジョン内が無限ループになっていたり（5面。詳しくは右のカコミ）、頑張って進んだルートがじつは行き止まりだったり（6面冒頭。右端のハシゴを降りて左方向にはアイテム部屋があるのみ）！

**ちくわ** 行き止まりでも部屋に入ってパワーをアップできたのだからよかろう。

**げっつ☆** どうせダメージを食らえばパワーダウンするし、先へ進む方を優先したいんですよ。

**ちくわ** アイテムの組み合わせで6態に変身できるようだが、オススメの組み合わせはあるかね？

**げっつ☆** 赤＋緑の忍者は強いですよ。赤＋赤のドラゴンの強力な火力はボス戦で重宝しました。しゃがみ打ちしても足元の敵へ攻撃は届きませんが。逆に赤＋青の水使いおっさんの使えなさは後世に残していくべきですよ！

**ちくわ** なんだかんだで楽しんでおらんか？

**げっつ☆** でへへ、やりごたえはかなりあるのでアクション好きにはたまらないと思いますよ！

**ちくわ** これを機に挑戦するのもまた一興！

いちいちボス戦の前にコメントを寄せてくださるアンス様。マメな性格である。

ゆっくりしている暇はない

## 魔法使いへの道

5面の子ガエルは無視して、スクロールしよう。その際に地面から出てくる敵は、出現ポイントの影へ着地するようにジャンプすると、止まることなくうまく抜けられるぞ。ボス部屋の中は正解ルートを進まないとループするので注意。扉へ入ったら右へ進み二つ目の登り用ハシゴを上へ。さらに右へ進んで宝箱を回収しよう。あとは右下へとドンドン進んでいけば、中ボスとご対面だ。

4面ボスへの扉は開始地点の真上。ダマされるな！

**調査員のつぶやき** 2面ボスと3面冒頭の移動床はサムライだとかなり楽。6面はショットを置きながら画面をスクロールさせて犬の出現と同時に撃ち込みながら進んでいこう。中ボス戦までの通路は少しでも立ち止まるとビホルダー（みたいな敵）が沸いてくるので、設置されているザコのスムーズな処理が重要だ。7面の移動床は、垂直ジャンプなどでビホルダーをうまく誘導しながら撃ち込もう。さあ、キミも今日から魔法道マスターだ！

# 残り3タイトルはスポーツゲームづくし！

初期配信の残る3タイトルは、いずれもNEOGEOらしいスポーツゲーム。数多いスポゲーの中でも、各種目を代表する大御所タイトルがいきなりそろい踏み！

## リーグボウリング

ゲーメスト '91.1　No.53　P55

こちらの記事は1/2ページで、ゲームタイトルにあった「色気もムンムンだぜ」という心強いキャッチが印象的。期待して目を皿にして読むと、記事は各ゲームモードの詳細とゲームの特徴解説のみで終わっている。ついつい釣られて記事を熟読させられてしまう、これぞメストのキャッチの魔力！

リーグボウリング POINT

衝撃の事実ッ!!

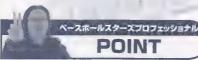
最初は見落とすところだったが、写真のキャプション（下記注釈文）に画面右のお姉さんの名前が出ておる!?　え、普通これ知らないでしょ!?　この知識、キミも明日からドヤ顔で自慢しよう！

## ベースボールスターズプロフェッショナル

ゲーメスト '91.4　No.56　P51

「SNK新時代」と銘打たれた特集ページの中で、1/6ページほどのスペースでほかのNEOGEO新作タイトルとともに掲載されていた本作。狭いスペースでの画面写真は「守備選手がホームランボールをフェンス越しに取ろうとすると向こうに落ちる」という場面だ。……なんでこのシーンをセレクト？

ベースボールスターズプロフェッショナル POINT

華や……か？

こちらは選手データの確認画面。……いや、本当に華やかなコもいます。多分。

ホームラン時のアニメシーンでも、選手の顔はよく見えず。華やかか否かは、人それぞれかと。

## 得点王

ゲーメスト '93.3　No.86　P134

こちらの記事では、1ページに渡ってゲームモード、そして全チームのフォーメーションと特徴が解説されており、特にフォーメーションについてはゲームのチーム選択画面で確認できないため、貴重な前情報となっていた。また、記事の途中で「ぜひ友だちと遊んでほしいぞ」との唐突な一文が入っており、これは世紀を超えた『ネオステ』版へのメッセージなのではと受け取った！（ヒント：違います）

得点王 POINT

オランダ最強!!

オランダ
二人の強力なストライカーがゴールを脅かす。ヨーロッパNo.1の実力は伊達ではない。

この少ない文字量で、チームの特徴を伝える解説文。本当かと試してみると……たしかにオランダのツートップは強い！　シュートを弾かれても、こぼれ球のところにもう一人のフォワードがいるこの便利さ！　ただし、イタリアや韓国の解説は……うーむ？

## スポーツゲームにこそアドホックどうでしょう？

ここで紹介しているスポーツゲーム3タイトルは、いずれもPSPでのアドホック対戦や、PS3でのネットワーク対戦が熱い！　格ゲーと違ってプレイヤー間の格差が開きにくいので、だれが相手でも手に汗握る対戦が楽しめるはずだ。しかしその分、負けてしまうと「今のは運だろ！」と2回目、そして3回目の対戦を挑んでしまう現象も多く確認されているので注意。というかこの時も確認した。

仕事の合間に、なにかを賭けてプチ対戦なんてのもオツなもんです！

## 結局DNKG（どんな感じ）？

げっつ☆　ムッハー、遊んだ遊んだ。[illegible]時間を忘れてしまいますネ！
ちくわ　うむ。リベンジを[illegible]続けた結果[illegible]確定となったこの[illegible]かな!?
げっつ☆　記事はさておいても、ちゃんと各タイトルの魅力が伝わってくるものばかりでしたよ。メストライター[illegible]には脱帽！
ちくわ　[illegible]
[illegible]

得点王で[illegible]

## 今回の最終調査報告

**ちくわ**　ふー、遊んだ調べた。しかしすごいなメスト。攻略に役立つのみならず、看板文句通り各タイトルが確実に10倍面白くなったわい！

**げっつ☆**　ハイッ！　記事の完成度もですが、『ネオステ』のタイトルの忠実な移植度にも、ここでは感心すべきだと思いますッ!!

**ちくわ**　ホホホ、げっつ☆は宣伝上手だのぅ。

**通りかかった編集ヤエ**　……ん？　何してんですか、メストをこんなにおっ広げて。

**げっつ☆**　『ネオステ』のタイトルの掲載記事を検証してたんですよ！　実り多い一日でしたケロ！

**ヤエ**　え？　『ネオステ』の公式HPでは、各タイトルのメストの記事が閲覧できますけど。さらに各タイトルの攻略動画も閲覧できますよ。

**げっつ☆**　……え？　そ、それはまさか我らが別途検証する必要はなかったって話で!?

**WEAPON**　……そうかも♪

**アフロツ**　3ページ前に言ってよ。ズコーッ!!

**『NEOGEO Station』公式HPはコチラ!!**
http://game.snkplaymore.co.jp/neogeostation/

公式HPでメスト記事が閲覧できると知り、キョトン顔の二人。ぜひHPを見て、『ネオステ』のタイトルを10倍楽しんでください！

**調査員のつぶやき**　とりあえずこれから「ネオステ」のゲームで遊ぶ皆さんは、まずはキーコンフィグで快適なボタン配置をあみ出しましょう。アーケードスティックが無いPSP版では必須！　いざ遊び始めるとつい長時間遊んでしまうオモシロタイトルばかりなので、操作しやすくて手にジャストフィットするボタン配置は結構重要ですぞ。ちなみに全ソフトがダウンロード版なので、ロード時間のストレスはほぼ皆無です！（ちくわ）

## 今月も追加機体情報をお届け！

# 機動戦士ガンダム EXTREME VS.

エクストリームバーサス

■機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

機体追加や全国大会開催の発表でますます盛り上がる「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」。今月は、ついに帰ってきた「あの機体」の紹介と、実戦派プレイヤーには気になる全国大会の予選開催店舗リストを掲載しよう。

## 追加参戦機体第5弾！

MSM-04

### アッガイ

COST 1000

PILOT アカハナ

2月末参戦予定

コスト1000では初の追加参戦機体として、前作でおなじみのアッガイが登場。今作ではジュアッグ、アッガイ、アッグと3種類ものアシスト機体を所有する万能機となっている。それぞれのアシストは近距離～中距離以降用、迎撃用といった特性を持っているため、それらをどう組み合わせるかがアッガイのキモとなるだろう。

PREMIUM DOGFIGHT 2011

最寄りの開催店舗をチェック!!

# 公式全国大会スケジュール

※各エリアの先頭にある店舗(「★」の付いたもの)は、エリア決勝開催店となります。
※リストは変更される可能性があります。ルールや店舗の場所などの詳細については、本作の公式サイト(http://gundam-vs.jp/extreme/)やガンダムVSモバイル(http://vsmobile.jp/)にて最新情報をご確認ください。

| 地区 | エリア | 店舗名 | エリア予選開催日 | エリア決勝開催日 |
|---|---|---|---|---|
| | 北海道エリア1 | アドアーズ狸小路 ★ | 2月13日19:00 | 3月13日19:00 |
| | | ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店 | 2月12日15:00 | |
| | | キャッツアイ新川 | 2月19日20:00 | |
| | | ディノスパーク札幌中央 | 3月6日12:00 | |
| | 北海道エリア2 | マキシム・ヒーロー ★ | 3月20日16:00 | 3月20日18:00 |
| | | ワンダーシティ札幌 | 2月13日14:00 | |
| | | キャッツアイ新札幌 | 3月12日19:00 | |
| | | キャッツアイ苫小牧 | 2月21日18:00 | |
| | | 光速憧路 | 3月6日17:00 | |
| | 北海道エリア3 | ラウンドワンスタジアム函館 ★ | 2月19日11:00 | 4月9日11:00 |
| | | BIG BANG 函館 | 3月21日16:00 | |
| | 北海道エリア4 | GALAXY GATE 星が浦 ★ | 2月19日20:00 | 3月5日20:00 |
| | | ディノスパーク帯広 | 2月19日20:00 | |
| | 青森エリア | セガワールド八戸R45 ★ | 2月26日18:00 | 3月12日18:00 |
| | | ゲームフェスタミタマ | 2月27日14:00 | |
| | | ファンタジードーム八戸 | 2月13日13:15 | |
| | | ソユーアミューズメントクラブアラモード | 3月6日17:00 | |
| | | アミューズメントギガ青森 | 2月27日15:00 | |
| | 秋田・岩手エリア | プラボ秋田 ★ | 2月12日15:30 | 3月12日15:30 |
| | | ナムコランド大館 | 2月26日16:00 | |
| | | ビンゴー関 | 2月12日20:00 | |
| | 山形エリア | スーパーノバ天童 ★ | 3月26日13:00 | 3月26日15:00 |
| | | セガワールド北山形 | 2月19日13:30 | |
| | | プラボ酒田 | 2月13日17:00 | |
| | 宮城エリア1 | タイトーステーション仙台東口 ★ | 3月26日15:00 | 3月26日17:00 |
| | | プレイランドエフワンR | 3月21日16:00 | |
| | | タイトーステーション仙台名掛丁 | 2月11日17:00 | |
| | 宮城エリア2 | スーパーノバ仙台利府 ★ | 2月26日17:30 | 3月19日17:30 |
| | | セガワールドセッツウイングス | 2月12日14:00 | |
| | | ACROS仙台大和町 | 3月12日17:00 | |
| | | ジョイフル | 3月6日18:00 | |
| | 福島エリア1 | スーパーノバ福島 ★ | 3月27日13:00 | 3月27日15:00 |
| | | THE 3RD PLANET ピボット福島 | 2月12日18:00 | |
| | | ソユーエンターテイメントスタジオ須賀川 | 2月13日17:00 | |
| | | セガワールド日和田 | 2月11日14:00 | |
| | 福島エリア2 | ナムコランドイオンタウン郡山 ★ | 3月5日16:00 | 4月9日16:00 |
| | | ドリームファクトリー会津 | 2月11日15:00 | |
| | | スーパーノバ会津インター | 3月27日16:00 | |
| | 栃木エリア1 | プラボ宇都宮 ★ | 3月26日14:00 | 3月27日14:00 |
| | | INTER PARK +1 宇都宮 | 2月13日15:00 | |
| | | モアイ小山 | 3月19日16:00 | |
| | | セガワールド小山 | 3月20日14:00 | |
| | 栃木エリア2 | Game & Billiard AXEL ★ | 3月18日14:00 | 3月18日21:00 |
| | | ゲームパニック佐野 | 2月19日19:00 | |
| | | アーバンスクエア安佐エース | 3月13日15:00 | |
| | | GAME PADDOCK +1 古河本店 | 2月12日15:00 | |
| | 群馬エリア1 | 群馬レジャーランド伊勢崎 ★ | 3月26日18:00 | 3月26日20:00 |
| | | 群馬レジャーランド高崎駅東口 | 2月19日21:00 | |
| | | ルパン122 | 3月20日16:00 | |
| | | マトリクス前橋 | 2月26日13:00 | |
| | 群馬エリア2 | アピナ太田 ★ | 2月11日19:00 | 4月17日19:00 |
| | | 群馬レジャーランド太田 | 3月27日15:00 | |
| | | セガワールド太田 | 2月12日16:00 | |
| | | なんでもLAND | 3月20日16:00 | |
| | 茨城エリア1 | ピンクパンサーつくば ★ | 3月13日14:00 | 3月13日17:00 |
| | | R408 | 2月13日16:00 | |
| | | ジョイプラザ龍ヶ崎 | 2月26日15:00 | |
| | | ピンクパンサーつくばみらい | 2月13日15:00 | |
| | 茨城エリア2 | プレビジョイカム那珂マジカルウォーカー ★ | 3月19日15:00 | 3月19日18:00 |
| | | アミューズビバ | 2月19日15:00 | |
| | | ピンクパンサー日立 | 2月19日15:30 | |
| | 茨城エリア3 | ピンクパンサー水戸けやき台 ★ | 3月27日16:00 | 4月17日16:00 |
| | | ピンクパンサー水戸赤塚 | 3月13日18:00 | |
| | | プレイステージウイン | 2月13日16:00 | |
| | | プレビジョイカム水戸50号バイパス | 3月6日15:00 | |
| | 茨城エリア4 | プラサカプコン土浦 ★ | 2月26日15:00 | 4月9日15:00 |
| | | ピンクパンサー友部 | 3月20日14:00 | |
| | | ナムコランド水戸 | 2月20日19:00 | |
| | | AGスクエア石岡 | 3月26日16:00 | |
| | 茨城エリア5 | ピンクパンサー結城 ★ | 3月20日13:00 | 3月20日14:00 |
| | | ピンクパンサー下妻 | 2月20日16:00 | |
| | | アピナ下館 | 2月11日16:00 | |
| | 埼玉エリア1 | GAME GARAGE 大宮 ★ | 3月13日15:00 | 3月13日17:00 |
| | | HAP'1 ゲームチッタUNO西浦和 | 2月20日13:00 | |
| | | ウェアハウス三橋 | 2月27日16:00 | |
| | | モアイ大宮 | 2月13日14:00 | |
| | 埼玉エリア1 | ワンダーシティ与野 | 2月19日19:00 | |
| | 埼玉エリア2 | 埼玉レジャーランド春日部 ★ | 3月21日19:00 | 4月10日19:00 |
| | | ゲームファンタジア春日部 | 2月18日20:00 | |
| | | 新大陸熊谷 | 2月12日19:00 | |
| | | モンテカルロ深谷 | 2月26日17:00 | |
| | | 熊谷ナムコランド | 2月11日14:00 | |
| | 埼玉エリア3 | ナムコランド越谷 ★ | 3月6日15:00 | 3月6日19:00 |
| | | ZIPPY南越谷 | 2月19日16:00 | |
| | | ユーズランド越谷 | 2月19日15:00 | |
| | | インターワールド岩槻 | 2月13日18:00 | |
| | 埼玉エリア4 | キャロム狭山 ★ | 3月13日13:00 | 3月13日17:00 |
| | | CLUBSEGA所沢 | 2月27日14:00 | |
| | | キャロム所沢 | 2月27日16:00 | |
| | | タイトーステーション所沢 | 2月13日18:00 | |
| | | キャッツアイ狭山 | 2月26日20:00 | |
| | 埼玉エリア5 | タイトーステーション和光 ★ | 2月13日14:00 | 3月13日14:00 |
| | | ガロパ新座 | 2月13日13:00 | |
| | | アドアーズ和光 | 2月11日14:00 | |
| | | アミューズランドモナコ川越 | 3月6日17:00 | |
| | | ゲームマグマックス川越 | 3月12日14:00 | |
| | 埼玉エリア6 | アドアーズ川口栄町 ★ | 2月11日14:00 | 3月6日14:00 |
| | | AMPIA川口 | 3月5日15:00 | |
| | | ゲームタウンパビヨン東川口 | 2月19日18:00 | |
| | | スクウェアワン草加 | 2月26日19:00 | |
| | | アドアーズ蕨 | 2月20日15:00 | |
| | 千葉エリア1 | 千葉レジャーランド成東 ★ | 3月12日21:00 | 3月19日21:00 |
| | | ワンダーヴュー成田 | 2月11日14:00 | |
| | | セガワールド成田 | 2月11日16:00 | |
| | | ジョイプラザ印西 | 2月11日19:00 | |
| | 千葉エリア2 | 東京ガリバー松戸 ★ | 2月12日16:00 | 3月26日16:00 |
| | | ゲームソニックビーム松戸 | 3月12日14:00 | |
| | | レアマトリックス | 2月11日13:00 | |
| | 千葉エリア3 | タイトーステーション柏 ★ | 2月13日13:00 | 3月20日13:00 |
| | | ゴジラ柏 | 2月20日16:00 | |
| | | ゲームセンターB-1 | 2月13日15:00 | |
| | 千葉エリア4 | ゲームフジ市川 ★ | 3月21日15:00 | 3月21日17:00 |
| | | アドアーズ行徳 | 2月27日18:00 | |
| | | THE 3RD PLANET 市川妙典 | 2月20日16:00 | |
| | | 宝島新浦安 | 3月13日15:00 | |
| | 千葉エリア5 | アミューズメントエース津田沼 ★ | 3月13日14:00 | 3月13日16:00 |
| | | キャッツアイ八千代 | 2月12日15:00 | |
| | | ラッキー八千代バッティングドーム | 2月26日14:00 | |
| | | アミューズメントパークネバーランド八千代 | 3月6日16:00 | |
| | 千葉エリア6 | AMPIA津田沼 ★ | 3月20日15:00 | 4月3日15:00 |
| | | ナムコランド幕張 | 3月13日15:00 | |
| | | ラッキー四街道 | 3月20日15:00 | |
| | | ゲームチャリオット船橋 | 3月6日16:00 | |
| | 千葉エリア7 | ゲームチャリオット五井 ★ | 3月20日16:00 | 3月20日18:00 |
| | | ゲームチャリオット辰巳 | 3月5日16:00 | |
| | | イスカンダル | 3月6日19:00 | |
| | | アミュージアム茂原 | 2月12日15:00 | |
| | 千葉エリア8 | ラッキー中央店フェリシダ ★ | 3月12日17:00 | 4月9日17:00 |
| | | アドアーズ千葉 | 2月19日14:00 | |
| | | スポーツウェーブ鉄腕24 | 2月20日18:00 | |
| | 千葉エリア9 | スポーツウェーブ鉄腕24稲毛長沼 ★ | 3月27日14:00 | 3月27日17:00 |
| | | ゲームチャリオット六方 | 2月13日16:00 | |
| | | ムー大陸稲毛 | 2月19日15:00 | |
| | | ガロパ海浜幕張 | 2月11日14:00 | |
| | 東京エリア1 | アドアーズ荻窪西口 ★ | 3月20日15:00 | 3月20日16:30 |
| | | プラボ荻窪 | 2月12日18:00 | |
| | | ナムコランド阿佐ヶ谷 | 2月13日19:00 | |
| | | アドアーズ仙川 | 2月19日15:00 | |
| | 東京エリア2 | タイトーステーションBIGBOX高田馬場 ★ | 3月26日14:00 | 3月26日17:00 |
| | | 新宿プレイランドカーニバル | 2月20日14:00 | |
| | | ツインスタージオスセガ | 2月20日13:00 | |
| | 東京エリア3 | 新宿スポーツランド本館 ★ | 3月19日13:00 | 3月19日16:00 |
| | | アミューズランドモナコ中野 | 2月11日14:00 | |
| | | アドアーズ中野 | 2月12日15:00 | |
| | 東京エリア4 | タイトーステーション新宿南口ゲームワールド ★ | 2月26日14:00 | 3月26日14:00 |
| | | タイトーステーション新宿東口 | 2月12日13:00 | |
| | | アドアーズ新小岩 | 3月6日14:00 | |
| | | セガ代々木 | 3月13日15:00 | |
| | 東京エリア5 | アルファステーション ★ | 3月27日13:00 | 4月17日15:00 |
| | | アミューズメントパークOZ | 3月6日15:00 | |
| | | ハイテクセガ葛西 | 2月19日13:00 | |
| | | 東京レジャーランド小岩 | 2月12日19.00 | |

| 地区 | エリア | 店舗名 | エリア予選開催日 | エリア決勝開催日 |
|---|---|---|---|---|
| | 東京エリア6 | ゲームサファリ池袋 ★ | 3月27日15:00 | 3月27日17:00 |
| | | ゲームランドファンタジー | 3月13日17:00 | |
| | | アドアーズ竹ノ塚 | 2月13日15:00 | |
| | | ゲームパニック足立 | 2月11日15:00 | |
| | 東京エリア7 | ゲームオスロー立川第2 ★ | 3月13日14:00 | 3月13日16:00 |
| | | ゲームパニック立川 | 2月19日20:00 | |
| | | CLUBSEGA立川 | 2月20日15:00 | |
| | | アドアーズ立川 | 2月13日15:00 | |
| | 東京エリア8 | ゲームパニック東京 ★ | 2月26日14:00 | 3月26日14:00 |
| | | アドアーズ蒲田西口店B館 | 2月20日15:00 | |
| | | シルクハット蒲田M2 | 2月11日15:00 | |
| | | セガワールド大森 | 2月26日19:00 | |
| | | AMPIA大森 | 3月9日19:00 | |
| | 東京エリア9 | ハイテクランドセガ渋谷 ★ | 3月5日13:00 | 3月5日16:30 |
| | | ナムコランド渋谷 | 2月13日13:00 | |
| | | G-REC'S 新橋 | 2月27日15:00 | |
| | | アドアーズ門前仲町 | 2月13日14:00 | |
| | 東京エリア10 | プリンス ★ | 2月13日16:30 | 4月10日16:30 |
| | | アドアーズ渋谷 | 3月19日13:00 | |
| | | CLUBSEGA自由ヶ丘 | 2月27日14:00 | |
| | | プレイロットジョイ | 2月12日18:00 | |
| | 東京エリア11 | プラサカプコン吉祥寺 ★ | 3月27日14:00 | 3月27日16:00 |
| | | タイトーステーション渋谷 | 2月19日13:00 | |
| | | CLUBSEGA新宿西口 | 2月11日13:00 | |
| | | ナムコ中野 | 3月5日16:00 | |
| | 東京エリア12 | アミューズランドモナコ調布1号 ★ | 3月27日15:00 | 3月27日16:30 |
| | | セガワールドアルカス | 3月6日15:00 | |
| | | アドアーズ調布南口 | 2月12日15:00 | |
| | | ワンダーシティ調布 | 2月13日15:00 | |
| | 東京エリア13 | ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘 ★ | 2月23日14:00 | 3月27日15:00 |
| | | アドアーズ多摩センター | 2月26日15:00 | |
| | | ゲーム絆拝島 | 2月12日13:00 | |
| | | (株)田無ファミリーランド　ゲームコーナー | 2月12日14:00 | |
| | 東京エリア14 | タイトーステーション町田 ★ | 2月13日13:00 | 3月27日13:00 |
| | | ジョイランドイコイ | 2月20日14:30 | |
| | | アドアーズ八王子 | 2月19日13:00 | |
| | | ゲームプラザセントラル八王子 | 3月20日19:00 | |
| | 東京エリア15 | AMPIA八王子 ★ | 2月26日15:00 | 3月27日15:00 |
| | | ゲームとまと八王子 | 3月20日14:00 | |
| | | ゲームシティ国分寺南 | 2月26日17:00 | |
| | | タイトーステーション国分寺 | 3月6日14:00 | |
| | 東京エリア16 | プレイシティキャロット巣鴨 ★ | 3月12日15:00 | 3月12日17:00 |
| | | タイトーステーション池袋ロサ | 2月13日17:00 | |
| | | ゲームライノ | 2月20日14:00 | |
| | | アドアーズサンシャイン | 2月17日18:00 | |
| | 東京エリア17 | 池袋GIGO ★ | 3月21日15:00 | 3月21日17:00 |
| | | アドアーズ池袋東口 | 3月19日13:00 | |
| | | ゲームパーク富士見台 | 2月27日15:00 | |
| | | アドアーズ池袋西口 | 3月20日14:30 | |
| | 東京エリア18 | AMサントロペ池袋 ★ | 3月27日15:00 | 4月17日15:00 |
| | | アミューズランドモナコ十条 | 2月12日17:00 | |
| | | ナムコランド王子 | 2月13日13:30 | |
| | | タイトーイン綾瀬 | 3月20日15:00 | |
| | 東京エリア19 | スポルト池袋 ★ | 3月19日11:00 | 3月19日12:30 |
| | | ゲームシティ板橋 | 2月11日15:00 | |
| | | タイトーステーション成増 | 2月12日14:00 | |
| | | ゲームサファリ大山 | 2月12日14:00 | |
| | 東京エリア20 | アドアーズ上野アメ横 ★ | 3月27日13:00 | 3月27日15:30 |
| | | アドアーズ上野南口 | 2月20日14:00 | |
| | | アドアーズ浅草 | 2月18日16:00 | |
| | | アドアーズ亀戸 | 2月12日13:00 | |
| | 東京エリア21 | CLUBSEGA秋葉原 ★ | 3月27日15:00 | 4月17日15:00 |
| | | CLUBSEGA秋葉原新館 | 3月27日13:00 | |
| | | アドアーズ錦糸町 | 3月26日12:00 | |
| | | 西日暮里 GAME SPOT VERSUS | 3月13日17:00 | |
| | 東京エリア22 | 東京レジャーランド秋葉原2号 ★ | 3月20日14:00 | 3月20日16:00 |
| | | ゲームP&P | 3月6日15:00 | |
| | | ゲームパークスマイル館 | 3月19日14:00 | |
| | | 東京レジャーランド秋葉原 | 3月13日15:00 | |
| | 東京エリア23 | アムネット五反田2号 ★ | 2月11日16:00 | 4月1日18:00 |
| | | ジャック&ベティ神田 | 2月11日16:00 | |
| | | 有楽町モンタナ | 2月12日13:00 | |
| | | G-REC'S 神田 | 3月20日15:00 | |
| | 東京エリア24 | タイトーステーション秋葉原 ★ | 3月12日13:00 | 3月12日15:00 |
| | | Hey | 3月11日11:00 | |
| | | ラ・メゾン イン スタジアム803錦糸町 | 2月18日17:00 | |
| | | ○×△□ らくトス | 2月13日19:00 | |
| | 神奈川エリア1 | アッシュール横須賀 ★ | 2月20日20:00 | 3月20日20:00 |
| | | AMサントロペ横須賀中央 | 2月27日15:00 | |
| | | ゲームパラダイスゼロワン | 2月27日12:00 | |
| 神奈川 | | プラサカプコン横須賀 | 3月12日12:00 | |
| | 神奈川エリア2 | タイトーステーション横浜西口五番街 ★ | 3月13日13:00 | 3月13日16:00 |
| | | ゲームスペースジャンボ | 2月13日18:00 | |
| | | ハイテクランドセガBREEZE | 3月6日14:00 | |
| | | アメリカン・グラフィティー | 2月19日14:00 | |

| 地区 | エリア | 店舗名 | エリア予選開催日 | エリア決勝開催日 |
|---|---|---|---|---|
| | 神奈川エリア3 | ナムコワンダーパークヒーローズベース ★ | 3月21日13:00 | 3月27日15:00 |
| | | ゲームプラザセントラル日吉 | 2月20日16:00 | |
| | | アドアーズ鶴見店A館 | 2月26日15:00 | |
| | | CLUBSEGA綱島 | 3月5日16:00 | |
| | 神奈川エリア4 | AMサントロペ伊勢佐木町 ★ | 2月11日19:00 | 3月5日19:00 |
| | | プレイシティキャロット伊勢佐木町 | 2月20日18:30 | |
| | | プレイシティキャロット横浜 | 2月13日20:00 | |
| | 神奈川エリア5 | アミューズメントパークネバーランド港北 ★ | 3月27日15:00 | 3月27日17:00 |
| | | プラボ都筑 | 2月19日18:00 | |
| | | アドアーズ青葉台 | 2月12日14:00 | |
| | | THE 3RD PLANET 港北ニュータウン | 3月19日13:00 | |
| | 神奈川エリア6 | AMPIA川崎ダイス ★ | 3月21日20:00 | 4月17日20:00 |
| | | AMPIA川崎モアーズ | 2月19日15:00 | |
| | | TiLT川崎 | 2月11日18:00 | |
| | | タイトーステーション溝の口 | 2月20日13:00 | |
| | 神奈川エリア7 | アミューズメントパークネバーランド2 ★ | 3月27日14:00 | 3月27日17:00 |
| 神奈川 | | CLUBSEGA相模大野 | 2月13日14:00 | |
| | | アミューズメントスポットドリームス | 2月20日17:00 | |
| | | ガロバ橋本 | 3月26日13:30 | |
| | 神奈川エリア8 | アドアーズ湘南台 ★ | 3月5日16:00 | 3月5日17:00 |
| | | アストロ鶴ヶ峰 | 2月13日13:00 | |
| | | アドアーズ大和店B館 | 2月11日15:00 | |
| | | アドアーズ三ツ境 | 2月26日13:00 | |
| | 神奈川エリア9 | タイトーステーション戸塚西口 ★ | 3月19日12:00 | 3月19日16:00 |
| | | ゲームファンタジア茅ヶ崎 | 3月12日16:00 | |
| | | AMPIA大船 | 2月27日15:00 | |
| | | タイトーステーション小田原扇町 | 2月12日19:00 | |
| | 神奈川エリア10 | アドアーズ藤沢北口 ★ | 3月21日14:30 | 4月17日14:30 |
| | | アドアーズ藤沢 | 3月12日16:00 | |
| | | ゲームインファンファン藤沢店新館 | 2月20日15:00 | |
| | | CLUBSEGA新杉田 | 2月13日14:00 | |
| | 神奈川エリア11 | シルクハット本厚木 ★ | 2月12日15:00 | 3月21日15:00 |
| | | パームトップス | 2月19日14:00 | |
| | | 神奈川レジャーランド厚木 | 2月19日22:00 | |
| | | タイトーステーション海老名ビナウォーク | 2月12日20:00 | |
| | 静岡エリア1 | ジョイランドアミューズ宝塚 ★ | 2月26日19:00 | 3月26日14:00 |
| | | ACT御殿場 | 2月12日18:30 | |
| | | ミラクル沼津 | 2月27日15:00 | |
| | | アミューズメントBeeBee函南 | 2月12日18:00 | |
| | 静岡エリア2 | SUPER WAVE 静岡 ★ | 2月25日19:00 | 3月12日15:00 |
| | | セガワールド静岡 | 2月12日14:00 | |
| | | アップル新北街道 | 2月13日13:00 | |
| | 静岡エリア3 | THE 3RD PLANET OZ浜松 ★ | 2月13日18:00 | 3月13日18:00 |
| | | タイトーステーション浜松有楽街 | 2月12日17:00 | |
| | | AGスクエア袋井 | 3月6日14:30 | |
| | 静岡エリア4 | GAME OFF 富士宮 ★ | 2月18日19:00 | 3月21日16:00 |
| | | ミラクルドーム | 2月20日14:00 | |
| | 長野エリア | アピナ長野大橋 ★ | 3月26日16:00 | 3月27日15:00 |
| | | アピナ松本 | 2月19日19:00 | |
| | | プラボ南松本 | 2月20日17:00 | |
| | | アピナ伊那 | 2月19日19:00 | |
| | 富山エリア | トヤマレジャーランド呉羽 ★ | 3月5日15:00 | 3月12日17:00 |
| | | ゲームスポットアップル | 2月11日19:00 | |
| | | ゲームインさんしょう掛尾 | 2月27日13:00 | |
| | | アピナ富山豊田 | 2月26日15:00 | |
| | 石川・福井エリア | ゲーム・パラダイス ★ | 2月19日19:00 | 3月19日19:00 |
| | | バイパスレジャーランド藤江新館 | 3月13日14:00 | |
| | | フクイレジャーランドワイプラザ | 2月19日20:00 | |
| | 新潟エリア1 | ゲームセンターテクノポリス ★ | 3月20日14:00 | 4月3日14:00 |
| | | アピナ長岡 | 2月26日19:00 | |
| | | カラーワールド上越 | 3月5日20:00 | |
| | | メジャーロード24 | 3月26日20:00 | |
| | 新潟エリア2 | カプコサーカス新潟東 ★ | 2月12日19:00 | 3月12日15:00 |
| | | メジャーゲーム館 | 2月20日15:00 | |
| | | メジャーロード白根 | 2月26日15:30 | |
| | | プチメジャー | 2月19日15:30 | |
| | 山梨エリア | タイトーFステーション甲府グランパーク ★ | 2月12日15:00 | 3月6日15:00 |
| | | プラサカプコン甲府 | 2月20日14:00 | |
| | | ゲームパニック甲府 | 2月12日15:00 | |
| | 岐阜エリア | ゲームファンタジアン柳津 ★ | 3月13日16:00 | 3月13日19:00 |
| | | 岐阜レジャーランド真正 | 2月12日21:00 | |
| | | ゲームファンタジアン精華 | 2月27日15:00 | |
| | | オアシス本店 | 3月5日19:00 | |
| | | ACグランド茜部 | 2月27日13:00 | |
| | 愛知エリア1 | ゲームファンタジアン蒲郡 ★ | 3月20日13:00 | 3月20日15:00 |
| | | WAVE田原 | 2月26日19:00 | |
| | | La-Fiesta豊橋 | 2月13日17:00 | |
| | 愛知エリア2 | 半田メトロポリス ★ | 2月11日18:00 | 3月5日18:00 |
| | | M'sPARK刈谷 | 2月27日18:00 | |
| | | U FACTORY in 安城 | 2月12日19:00 | |
| | | U FACTORY in 豊明 | 2月13日15:00 | |
| | 愛知エリア3 | M'sPARK豊田 ★ | 2月13日13:00 | 3月6日13:00 |
| | | ハイテクセガ豊田 | 2月20日16:00 | |
| | | U FACTORY in 岡崎 | 2月12日20:00 | |
| | | LOOP岡崎 | 2月12日18:00 | |

| 地区 | エリア | 店舗名 | エリア予選開催日 | エリア決勝開催日 |
|---|---|---|---|---|
| 愛知 | 愛知エリア4 | ゲームファンタジアン長久手 ★ | 3月6日15:00 | 3月6日17:00 |
| | | アミューズメントパークタカラ島尾張旭 | 2月13日15:00 | |
| | | M'sPARK三郷 | 2月27日15:00 | |
| | | CLUBSEGA春日井 | 2月26日15:00 | |
| | 愛知エリア5 | ゲームゾーン一宮 ★ | 2月12日14:00 | 3月12日14:00 |
| | | アドアーズ一宮 | 2月12日15:00 | |
| | | AMカレッジゼロ津島 | 2月12日19:00 | |
| | 愛知エリア6 | 名古屋レジャーランド内田橋 ★ | 3月27日19:00 | 4月17日19:00 |
| | | ワンダーシティ名古屋 | 3月6日18:00 | |
| | | ゲームファンタジーランドアトランティス | 3月27日15:00 | |
| | | アミューズメントプラザワイド | 2月13日15:00 | |
| | 愛知エリア7 | アーバンスクエア大須 ★ | 3月27日13:00 | 3月27日16:00 |
| | | 名古屋レジャーランドささしま | 2月11日13:00 | |
| | | VAMP中川 | 2月19日17:00 | |
| | | LOOP名古屋北 | 3月13日13:30 | |
| | 愛知エリア8 | VAMOS ★ | 3月5日14:00 | 3月6日17:00 |
| | | ゲーム・キング・ジョイ | 2月13日15:00 | |
| | | アーケードゲームカレッジII | 2月16日20:00 | |
| | | GREA | 2月12日13:00 | |
| | 愛知エリア9 | CLUBSEGA金山 ★ | 3月13日11:00 | 3月13日14:00 |
| | | アリス金山 | 2月11日13:00 | |
| | | ゲオパーク守山 | 2月19日15:00 | |
| | | ゲームスカイ | 2月27日15:00 | |
| 近畿 | 三重エリア | LOOP四日市 ★ | 3月12日12:00 | 3月12日16:00 |
| | | 四日市アミューズメントパーク | 2月18日18:00 | |
| | | ゲームチャオ松阪 | 2月12日19:00 | |
| | 和歌山エリア | プレイランドサーカス太田 ★ | 3月27日14:00 | 3月27日17:00 |
| | | プレイランドサーカス松江 | 2月13日14:00 | |
| | 京都エリア1 | ワンダータワー京都 ★ | 3月20日13:00 | 3月21日15:00 |
| | | GAME'S WILL 千中 | 2月20日18:00 | |
| | | ケイ・キャット京都南 | 2月20日19:00 | |
| | | 辻商店 | 3月19日16:00 | |
| | 京都エリア2 | AVIX 福知山 ★ | 2月12日16:00 | 3月12日16:00 |
| | | THE 3RD PLANET BiVi京都二条 | 3月6日14:00 | |
| | | ケイ・キャット京八幡 | 2月19日16:00 | |
| | 滋賀エリア1 | アクション草津 ★ | 3月20日11:00 | 3月20日17:00 |
| | | ワンダーパーク彦根 | 2月19日16:00 | |
| | | アミューズメントスペースガオラ | 2月13日14:00 | |
| | 滋賀エリア2 | ケイ・キャット草津 ★ | 3月27日14:00 | 4月17日14:00 |
| | | セガアリーナ浜大津 | 3月5日16:00 | |
| | | セガワールド甲西 | 2月19日14:00 | |
| | 兵庫県エリア1 | 遊スペースマジカル ★ | 3月21日15:00 | 4月10日15:00 |
| | | 三宮サンクス | 3月21日15:00 | |
| | | プレイステーションネーブル西宮 | 3月21日15:00 | |
| | | ナムコランドフェニックスプラザ摩耶 | 2月19日16:00 | |
| | 兵庫県エリア2 | ナムコランド三宮 ★ | 2月20日13:00 | 3月24日17:00 |
| | | プラボ豊岡 | 3月20日17:00 | |
| | | アミューズスペースミール | 2月26日19:00 | |
| | | ゲームインCOO | 3月13日14:00 | |
| | 兵庫県エリア3 | セガワールドながさわ ★ | 2月12日19:00 | 3月19日19:00 |
| | | ジョイプラザ加古川 | 3月12日14:00 | |
| | | 遊スペースルート3 | 2月13日15:00 | |
| | | プラボ神戸西 | 2月19日19:00 | |
| 大阪 | 大阪エリア1 | ゲームディーノ枚方 ★ | 2月27日16:00 | 3月14日17:00 |
| | | アミューズメントネクサス | 2月13日14:00 | |
| | | プラボ枚方 | 2月13日13:00 | |
| | | ゲームプラザVIP茨木 | 2月13日15:00 | |
| | | リブロス高槻 | 2月20日15:00 | |
| | 大阪エリア2 | 純情モンテカルロ ★ | 2月27日10:00 | 3月27日10:00 |
| | | タイトーFステーション梅田 | 2月20日12:00 | |
| | | アミューズメントスタジアム豊中 | 2月11日13:00 | |
| | | ナムコランドすみのえ | 2月20日15:00 | |
| | 大阪エリア3 | エンジョイパラダイス ★ | 2月20日15:00 | 3月6日15:00 |
| | | ゲームプラザエム | 2月12日17:00 | |
| | | モンキートリック | 2月12日14:00 | |
| | | コスミックプラザABC | 2月12日18:00 | |
| | 大阪エリア4 | チャレンジャー関大前 ★ | 2月12日18:00 | 3月19日18:00 |
| | | ハイテクランドセガミスト2 | 2月13日15:00 | |
| | | ビデオシティリノ | 2月20日12:30 | |
| | | ケイ・キャット外環東大阪 | 2月12日19:00 | |
| | 大阪エリア5 | CLUBSEGA藤井寺 ★ | 3月20日14:00 | 3月20日16:30 |
| | | ゲームフェイス八尾 | 3月13日15:00 | |
| | | セガワールド布施 | 2月27日15:00 | |
| | | 上本町バスカ | 3月6日15:00 | |
| | 大阪エリア6 | アテナ日本橋 ★ | 3月6日15:00 | 3月6日18:00 |
| | | 天王寺バスカ | 2月12日17:00 | |
| | | ゲームランドエース | 2月12日17:00 | |
| | | 難波ヒルズ | 2月20日16:00 | |
| | 大阪エリア7 | ムーンライト ★ | 2月11日16:00 | 3月20日16:00 |
| | | ハイテクランドセガアビオン | 2月27日15:00 | |
| | | アミュージアムよしもと | 2月13日14:00 | |
| | | タイトーステーション難波 | 2月11日14:00 | |
| | 大阪エリア8 | ゲームプラザオレンジハウス ★ | 2月13日16:00 | 3月13日17:00 |
| | | ゲームポイントシャトーEX | 3月6日15:00 | |
| | | ナムコシティナムコランド梅田 | 2月13日16:00 | |

| 地区 | エリア | 店舗名 | エリア予選開催日 | エリア決勝開催日 |
|---|---|---|---|---|
| 大阪 | 大阪エリア8 | ハイテクランドセガ西中島 | 2月20日14:00 | |
| 四国 | 香川エリア | アミュージアム高松 ★ | 3月26日17:30 | 4月16日17:30 |
| | | 戦 | 3月21日19:00 | |
| | | マックスプラザ善通寺 | 2月19日19:00 | |
| | 愛媛エリア | バンバン2 ★ | 2月26日18:30 | 3月13日14:00 |
| | | セガワールド枝松 | 2月13日14:00 | |
| | | ブレイドーム松山 | 2月19日20:00 | |
| | | 宮西スタジアムII | 2月13日15:45 | |
| | | 駅前スタジアムIII | 3月6日20:00 | |
| | 徳島エリア | アポロゲームセンター沖洲 ★ | 2月13日19:00 | 3月20日14:00 |
| | | アミューズメントパフェパレパレ | 3月6日13:30 | |
| | 高知エリア | アミパラ高知 ★ | 2月27日19:00 | 3月20日19:00 |
| | | プラサカプコン高知 | 2月12日14:00 | |
| 中国 | 鳥取・島根エリア | セガワールド鳥取 ★ | 3月20日15:00 | 4月17日15:00 |
| | | アミパラ米子 | 2月19日17:00 | |
| | | メカランドサルビア | 2月19日19:00 | |
| | | セガワールド松江 | 3月6日15:00 | |
| | 岡山エリア | アミパラ倉敷 ★ | 3月6日14:00 | 3月6日17:00 |
| | | 格ゲーサロン岡上 | 3月21日18:00 | |
| | | セガワールド倉敷 | 2月13日14:00 | |
| | | ナムコランド水島 | 2月12日20:00 | |
| | | アミパラテクノランド | 2月11日15:00 | |
| | 広島エリア1 | アミパラ広島 ★ | 3月26日19:00 | 3月26日20:00 |
| | | ギガゾーン広島駅前 | 3月20日15:00 | |
| | | タイトーステーション広島紙屋町 | 2月13日14:00 | |
| | | タイトーステーション広島本通 | 2月11日14:00 | |
| | 広島エリア2 | アミパラここじゃ ★ | 3月13日15:00 | 3月13日17:00 |
| | | セガワールドメガ海田 | 2月27日19:00 | |
| | | アミューズメントパークMG ジアス | 2月20日12:00 | |
| | | アミパラキャッスル | 2月27日20:00 | |
| | 山口エリア | アミパラ下関 ★ | 2月12日19:00 | 3月19日19:00 |
| | | GAME ALEX | 2月20日13:00 | |
| | | フレスパランドカッタの湯 | 2月19日19:00 | |
| | | セイタイトーメルクス | 2月26日13:00 | |
| 九州 | 福岡エリア1 | G-stage飯塚 ★ | 2月26日15:00 | 3月13日15:00 |
| | | ハイパーメッセ | 2月11日18:00 | |
| | | ぐるぐる屋 | 2月26日16:00 | |
| | | ラウンドワンスタジアム小倉 | 3月6日12:00 | |
| | 福岡エリア2 | タイトーステーション福岡天神 ★ | 2月20日13:00 | 3月27日13:00 |
| | | 天神ハイテクランド | 2月27日14:00 | |
| | | GAMEサクセス香椎 | 2月26日15:00 | |
| | | G-stage七隈 | 2月13日15:00 | |
| | | ジーカム和白 | 2月20日12:00 | |
| | 福岡エリア3 | ワンダーパーク博多 ★ | 3月20日13:00 | 4月10日13:00 |
| | | タイトーステーションヨドバシ博多 | 2月26日15:00 | |
| | | GIGAMAC博多 | 3月5日20:00 | |
| | | タイトーステーション博多パピヨンプラザ | 2月19日14:00 | |
| | 福岡・佐賀エリア | 遊道楽新合川 ★ | 3月26日16:00 | 3月26日18:00 |
| | | 遊道楽高瀬 | 3月20日13:00 | |
| | | ラウンドワンスタジアム佐賀 | 3月21日16:00 | |
| | 長崎エリア | 遊道楽時津 ★ | 2月12日19:00 | 3月12日19:00 |
| | | MAC浜の町 | 2月20日18:00 | |
| | | プレイランドジョイフル大村 | 2月13日19:00 | |
| | 大分エリア | アンアン大分 ★ | 3月26日19:00 | 4月9日19:00 |
| | | タイトーステーションセントポルタ大分 | 3月12日15:00 | |
| | | ナムコランドドッとあーるZONE大分 | 2月20日15:00 | |
| | 熊本エリア | ワンダーシティ南熊本 ★ | 2月12日17:00 | 3月19日17:00 |
| | | ジーカム上熊本 | 3月12日19:00 | |
| | | プレミアム・アムズ | 3月6日17:00 | |
| | | パスカワールド・グリーンランド | 3月4日14:00 | |
| | 宮崎エリア | ナムコランド日向 ★ | 2月13日16:00 | 3月13日16:00 |
| | | セガワールドヒダカプラザ | 2月12日18:00 | |
| | 鹿児島エリア | アミューズメント・リバティー ★ | 2月27日15:00 | 3月27日15:00 |
| | | アーバンスクエア与次郎 | 3月20日17:00 | |
| | | MAC加治木 | 2月19日21:00 | |
| | | THE 3RD PLANET ジャングルパーク鹿児島 | 2月11日13:00 | |
| | | サンアミューズ鹿屋 | 2月26日20:00 | |
| 沖縄 | 沖縄エリア | ナムコランド那覇 ★ | 2月19日18:00 | 3月26日18:00 |
| | | 夢咲創庫 国際通り | 2月11日15:00 | |
| | | ゲームインナハII | 3月13日19:00 | |
| | | ラウンドワン沖縄・南風原 | 2月20日10:00 | |

## 大会よもやま話 注目の機体は!?

[illegible]

Text: OYZ

**ムック発売中!!**

## ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

アルカディアから、『ボーダーブレイク エアバースト』ムックが好評発売中！　マップ攻略や各種データに加えて、付録として本書でしか入手できない「キャラクターアイテム」スペシャルコードが付いているぞ!! まだ入手していない君は書店へGOだ！

**ボーダーブレイク エアバースト**

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年10月21日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

セイバー、ディスカスともに三つ目の機体が支給開始。ブランドの特徴を継承しつつ、高性能なパーツが多いぞ。

### セイバーII型

セイバーの特徴といえば、何といってもセットボーナスによる「エリア移動UP」だ。0.5秒の短縮は、効果絶大といえるだろう。今回支給されたセイバーII型で機体をすべて構成すると、"ブースター A"、"ダッシュA"となり、機動力の面でもほかの軽量機体に並んだ。その上、エリア移動が3.0秒→2.5秒となるため、戦闘エリアからの脱出、リペアポッドへの回復、自ベースの防衛と、さまざまな局面で素早い移動が可能。

ほかの軽量級同様に装甲は薄いので、この特徴を活かして神出鬼没に立ち回ろう。

実際の戦闘では、2.5秒の時間は一瞬。物陰に隠れることができれば、素早く自陣やリペアポッドに帰還できる。

| パーツ名 | 部位 | 重量 | 装甲 | 性能 | | | セットボーナス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| セイバーII型 | 頭部 | 530 | E+ | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン | エリア移動UP |
| | | | | C | C | A+ | |
| | 胴体 | 1180 | E+ | ブースター | SP供給率 | エリア移動 | |
| | | | | A | E+ | A+ | |
| | 腕部 | 720 | D | 反動吸収 | リロード | 武器変更 | |
| | | | | D | B | B | |
| | 脚部 | 900 | D | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 | |
| | | | | C+ | A | D（4550） | |

### ディスカス・ノヴァ

ディスカス・ノヴァは、装甲がBorB＋でやや厚めの装甲。扱いは中量級となっているが、実際は中重量級の硬さとなる。既に支給されているプロトはバランス型、ダートは装甲は薄いものの高性能。これら三つを組み合わせることで、ディスカスシリーズだけを使って自分好みの機体に構成できる。

例えば、頭:ダート、胴体:ノヴァ、腕:ダート、脚:ノヴァとすれば、SP供給が高く、余剰重量が大きい。重火力でも軽めの武装を選ぶことで、重量超過を起こさずに機体が組めるぞ。

武装の重い重量級でも、機体構成が可能。サワード・コングを担いでも、ほぼ重量超過無しの機体が組める。

| パーツ名 | 部位 | 重量 | 装甲 | 性能 | | | セットボーナス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ディスカス・ノヴァ | 頭部 | 770 | B+ | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン | SP供給率UP |
| | | | | C+ | E | C+ | |
| | 胴体 | 1380 | B+ | ブースター | SP供給率 | エリア移動 | |
| | | | | D+ | B+ | C+ | |
| | 腕部 | 1020 | B+ | 反動吸収 | リロード | 武器変更 | |
| | | | | A | D | D+ | |
| | 脚部 | 1200 | B | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 | |
| | | | | D | C+ | B（5600） | |

## POINT [illegible] Cプラント

Cプラントは3層構造。橋の上は破壊可能な二つの壁に仕切られいる。橋の下は上下2段の狭い通路で構成されている[illegible]。時間によって橋の下の通路が水没するので注意しよう。なお、ここでの再出撃位置は敵側になる。

[illegible]

## POINT [illegible] 時間で水没する通路

右図のように、マップ中央から3方向に伸びる最下層の通路は水路にもなっており、時間によっては水没する。注水時間は決まっており、水が通路を満たしている時間は50秒間。詳しくは下表を参照。注水5秒前に鐘が鳴るので、残りタイムを見る余裕が無いときにはこれを目安に退避しよう。

戦略的には、死角となる下層のルートが使えないことが一つ。もう一つは、プラントの一部が水没すること。Cプラントは橋の下が完全に水没してしまう。つまり、水位上昇中は橋の上しか安全に占拠できる場所が無いのだ。このため、水位上昇中に榴弾砲などを撃つと当たりやすいぞ。このほか、Bプラントも下層の一部が水没する。

下の通路は完全に水没する。マップ中央については、隠れて進むルートが無く、敵を視認しやすくなる。

### ◆水位の変化と時間の関係 ※数字はタイムカウント

| 水位が上昇 | 水位が下降 |
|---|---|
| 510 | 470 |
| 340 | 300 |
| 170 | 130 |
| 5 | - |

水位の上昇～下降までが水没している時間。つまり、最初は515～470秒の45秒間水没している。

## -EUST軍攻略- 正門を破壊して進め

[illegible]は、[illegible]を利用して最東端の通路を進む。黒矢印は、途中で城壁の門をくぐる形。どちらも、最終的にGRFベースの壁をリフトで登るルートになる。敵に追撃されているときは、リフト使用中に被弾しやすい。灰色矢印の中央ルートは、正門に破壊できる壁がある。コアゲージに大差を付けらたときには、この壁を破壊して大軍でなだれ込もう。

正門を閉ざす壁。余裕があれば破壊しておきたい。

## -GRF軍攻略- 二つのルート

黒矢印は、城壁の門を通過する。門までは視線をさえぎる建物が多く、比較的楽に進める。ただし、門の向こう側で待ち伏せされることが多い。索敵センサーの音に注意し、発見されたらスピードを活かし突破しよう。灰色は、Bプラント横を抜ける。隠れながら進む場合、作戦領域ギリギリの東南を進もう。発見されたらカタパルトで振り切るのも手だ。

東南の端にあるカタパルトで一気に逆サイドへ。これ

マップ上の記号　C……カタパルト　L……リフト（※矢印は進行方向）　G……ガン・ターレットM　P……リペアポッド

第二回討伐戦が絶賛公開中!!

# 『邪竜討伐戦』

第一回の攻略度を引き継いだ形で第二回討伐戦が開催中。調整が加えられているようなので、今度こそ邪竜討伐できるか!?

**開催期間:1月22日~30日**

# 追加クエストの詳細情報から脱・ビギナー講座までお届け!!

**新イベント「邪竜討伐戦」に続き、開放された追加クエスト「赤鱗の行軍」。そのクエスト内容とボス戦のポイントに加えて、装備品選びの基本などを詳しくレクチャーしていくぞ!**

Shining Force CROSS RAID【クロスレイド】

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー:セガ
■ジャンル:ネットワークアクションRPG
■操作方法:アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日:2010年11月25日(稼働中)
■使用基盤:RINGEDGE
■ネットワークシステム:ALL.Net

イストリアが生み出した新モンスターに挑め!

# 全国協力・赤鱗の行軍

**新手のモンスターたちが待ち受ける、上級者向けに調整された追加クエスト。新VR武器の素材を求めて最深部を目指せ!**

## レイドマルチ4・赤鱗の行軍

| クエスト参加条件 |
|---|
| プレイヤー Lv35 以上/名声 3,500 以上 |

1月中旬から公開されている「赤鱗の行軍」は、難解なマップと多彩なギミックが組み合わさった上級者向けクエスト。道中&ボスともに攻撃力が高いので、多めの傷薬&HP回復薬持ち込みを推奨。また、対ボス戦では攻撃チャンスが極端に少ないので、動きを止める水属性装備も有効だ。

シナリオ第二章の新モンスターが目白押し。道中マップで毒状態にされやすいため、妖精の粉も有効だ。

## 道中のポイント

シナリオ第二章4話の砦マップをベースとした作りで、マップ1~3の3エリアが2パターン存在。エリア1とエリア3はジャンプ台を使った階層構造となるため、迷わないように注意! また、いずれのパターンでも、モンスター全討伐のデンジャーゾーンが存在。エリア1が上りだった場合はエリア3、エリア1が下りならエリア2が全討伐マップとなるので、道中モンスターを見落とさないように進もう。

アサルトスマッシャー&ホンクデーモンが相手のゲートキーパー戦は、フィールドが区切られた状態なので各個撃破すれば問題無い。

階層構造のマップなので、慣れるまで全体マップを表示してのプレイがオススメ。エリア1が下りの場合のみ、エリア1の最初手前にHP回復水晶があるぞ!

全討伐マップがエリア2とエリア3の2パターンあるので注意! このエリアに限らず、パーティーを二手に分けて進むのがセオリーなので覚えておくこと。

赤鱗の行軍 BOSS

## キマイラクリムゾン

| 破壊部位 | 左前足、右前足 |
|---|---|

攻撃力&耐久力に優れ、攻撃チャンスの少ないキマイラ強化版。魔導銃や魔導器が居ないと混戦になりがちだが、ジャンプに巻き込まれると手痛い損害を受けるので、落ち着いて行動を見極めること。

衝撃波付きの攻撃が多数追加されたことで、攻撃チャンスが少なくなったキマイラクリムゾン。中でもジャンプ行動が厄介なので、無理な張り付きは厳禁! また、突進後の行動パターンは一定なので、一気にダメージを与えるチャンス!! クロスゲージを稼いで、ダウンを奪っていこう。

←背後へ回り込みつつ、斜め後ろから後ろ足への攻撃が比較的安全。突進後の行動パターンを覚えて堅実に攻めること

←魔導器or魔導銃なら安全な距離から優位に戦闘を進められる。メンバー内に居る場合には、部位破壊を任せてしまおう

## 突進後の行動パターン

中距離から頻繁に繰り出す突進(大)は、一連の行動パターンがセットになった攻撃。セット内容は2パターンあるので、パターン2の大ジャンプをくらわないように。また、突進(小)→方向転換(空中)→足踏みもセット行動なので、部位破壊後は攻撃チャンスだ。

突進(大)は方向転換で行動パターンを判別可能。背中に乗っていればダメージ効率も高い。

**パターン1:突進(大)→方向転換(地上)→突進(大)→方向転換(空中)→前移動→バインドボイス**
**パターン2:突進(大)→方向転換(空中)→フィールド中央へ大ジャンプ(+落石)**

## 背中に乗る際の注意点

2段ジャンプ(通常ジャンプでも可)を使って背中へ登ることで、攻撃チャンスが格段に多くなるキマイラクリムゾン戦。ただし、いずれのジャンプ行動も着地時にダメージをくらうため、それに合わせた対処が必要になる。

具体的な対処法は、スキの小さい通常攻撃でダメージを与えつつ様子見。ボス本体が青色に光ったら、大ジャンプor足踏みなので即座に垂直ジャンプで回避。落石やジャンプに巻き込まれる可能性はあるが、中央辺りに乗っていれば大体は回避できる。突進(大)後の方向転換(空中)も同様だが、足に近い位置だと方向転換でダメージを受けるので注意しよう。

バインドボイスで落とされるのは必要経費。突進時も方向転換に注意すれば、ダメージを与えるチャンスになるぞ!

**ギルド㊙情報** クリア報酬のスキルミネリア:「赤鱗の行軍」に合わせて、リストリーブ+1、バックスタッブ+1、シフトアップ+1、オブレッション+1のスキル効果を持つコスト5のミネリアが登場。ただし、スキル効果はレ……

脱・ビギナーのためのステップアップ講座!

# 装備アイテムの選び方

**自由度が高いだけに、どれが優秀か分かりづらい装備系アイテム。ここでは、そんな新米ハンターの疑問を解消していくぞ!!**

## 基本は好みでOK?

見た目をコーディネートできるのは、本作における楽しみの一つ。とはいえ、協力プレイである以上は押さえるべきポイントはある。装備品の善し悪しを見分けて、戦闘力アップを視野に入れた装備を考えていきたい。

オーバーエンチャントで底上げが可能になったとはいえ、ベースとなるアイテムの性能は重要だ。

## 装備選択のポイント① 有益な特殊能力の種類

**生産によって付与される多彩な特殊能力。まずは、部位ごとに重要な特殊能力の種類を説明しよう!**

装備アイテムに付与される特殊能力は、部位によって種類と数値が決まっている。このため、重視される特殊能力も変わるが、簡単にいってしまえば「攻撃力アップにつながる能力」が最重要! 中でも物理攻撃力アップ系が付く部位は、この二つが付いてようやく実用レベル(+〜%×2は激レア)。とりあえずは特殊能力で攻撃力/腕力/属性値を補って、均等な配分を目指すのがオススメだ。

Rは3種類、VRだと4種類(4枠目は全体強化専用)の特殊能力が付与される仕組み

### 装備部位による特殊能力の優先度

**アイテム装備部位1 武器 -weapon-**

物理攻撃力+〜%と物理攻撃力+の二つは必須。R武器であれば+20% +14、VRであれば+25% +14が上限値となっている。

重視される特殊能力
- 物理攻撃力+〜%
- 物理攻撃力+
- EL属性値+
- スキル+系 etc.

**アイテム装備部位2 兜 -helmet-**

稀少な特殊能力では、スキル+系が重視されるポイント。このほかでは、R以上のEXグレードに付く知力+30%が現在は重宝されている。

重視される特殊能力
- スキル+系
- 属性値+
- 腕力、知力+
- (・知力+〜%) etc.

**アイテム装備部位3 鎧 -armor-**

スキル+系やEL属性値+が重視すべき特殊能力。ただし、両方が付くことはまれで、付与される部位が少ないEL属性値+の方が定番だ。

重視される特殊能力
- スキル+系
- EL属性値+
- 属性値+
- 腕力、知力+ etc.

**アイテム装備部位4 装飾品 -accessory-**

指輪のみ武器同様に物理攻撃力+〜%と物理攻撃力+の特殊能力が付く(首飾りは物理防御力UP)。上限値は+12%/+8となっている。

重視される特殊能力
- 物理攻撃力+〜%
- 物理攻撃力+
- 攻撃速度+
- スキル+系 etc.

## 属性値の基本的な仕組み

本作における属性値とは、属性攻撃力と属性防御力を兼ねた数値の総称。言い換えるならば、「攻撃と防御を底上げするパラメータ」となる。モンスターの攻撃&弱点属性に左右される部分だが、数値を高めることで状態異常を発動可能。ただし、火属性と風属性以外は、状態異常中の属性ダメージが軽減される。

魔導器のみ、属性値がスキルダメージに上乗せされる仕様。このため、現在は風特化が一般的となる。

| 属性 | 付加効果 | 備考 |
|---|---|---|
| 火属性 | 火傷 | スリップダメージ+火属性×1.3倍 |
| 水属性 | 凍結 | 一定時間の行動不能 |
| 風属性 | 出血 | スリップダメージ+攻撃×1.08倍 |
| 地属性 | 脱力 | 一定時間の攻撃&移動速度低下 |
| 光属性 | 気絶 | 一定時間の行動不能 |
| 闇属性 | 毒・沈黙 | スリップダメージ/スキル使用不能 |

特定の状態異常を狙う場合以外、全属性をまんべんなく上げた方がいい。なお、光と闇はEL属性値+の対象外になる。

## ベースアイテムの基礎値

生産可能な装備アイテムは、生産時に表示される標準値〜標準値×1.1倍(端数切り捨て)のパラメータ性能がランダムで付加される仕組み。この数値が一般的に基礎値と呼ばれるもので、攻撃力の上昇幅が大きいために武器選びでは重要項目の一つ。さらに基礎値が合成後のパラメータ上昇にも影響を及ぼすため、できるだけ基礎値が高く、さらに特殊能力の数値も高い装備アイテムほど優秀となるぞ!

見た目は同じでも標準値と最大値では、最終的に特殊能力一つ分ほど差が出るため重要。

**アイテム性能の変化例:藍月の太刀**

| 性能項目 | 標準値 | 最大値 |
|---|---|---|
| 攻撃力 | 89 | 97(+8) |
| 腕力 | 32 | 35(+3) |
| 体力 | 14 | 15(+1) |
| 知力 | 8 | 8(−) |
| 器用度 | 24 | 26(+2) |
| 属性値 | 水20 | 水22(+2) |

藍月の太刀の場合だと、攻撃力の基礎値最大は89+8=97。ほかのパラメータも上昇幅こそ低いが、兜&鎧を合わせた場合を考えれば軽視できない数値となる。

## 装備選択のポイント② ベースアイテムと実用度

**特殊能力も重要だが、それ以上に大切なのが基本性能。資産と相談して実用的なアイテムを選ぼう。**

装備アイテムを選ぶ上で、特殊能力以上に重要なのがベースアイテムの基本パラメータ。いくら稀少な特殊能力が付いても、ベースアイテムが弱くては宝の持ち腐れにしかならない。

さて、現状の最上級品はVRアイテムだが、素材価格の関係もあって良品を手に入れるのは至難の業。Bグレードをつなぎで使うのも悪くないが、R武器ならAグレード+10も多く出回っているため、こちらの方が長く使える場合が多い。ただし、武器の場合だとR4以上が実用レベルで、それ以下だと攻撃力が極端に下がるので注意! 防具に関しては特殊能力優先で、R3以上から見た目で選んでもいいぞ!

**人気防具アイテム1 兜 -helmet-**

名称
- R4:ナイトメアキャップ(EX)
- VR1:エルダーハット(EX)

魔導器の実装やスキル見直しにより、EXアイテムの評価アップ! 物理攻撃力+10のナイトメアキャップやエルダーハットが人気を集める。

**人気防具アイテム2 鎧 -armor-**

名称
- R5:ウォーリアーコート
- VR1:エルダーローブ

攻撃速度アップ&属性付きの鞍実が定番。これ以外では、腕力&知力の高いウォーリアーコートや地属性付きのハラトルハーディが人気も高い。

**人気装飾アイテム 装飾品 -accessory-**

名称
- Rリング:ウィズダムブレスレット
- Rアミュレット:精霊の首飾り(EX)

知力が見直され、ウィズダムブレスレットの価値が高騰中。単体で属性値+50の効果を持つ精霊の首飾りは、スキル付きのみが高額となる。

## 低資産でも手に入る実用的な装備品

**新米ハンター向け実用装備セット**

武器:R4〜6武器(物理攻撃力+〜%、+)
兜:ドラゴニックフレーム(属性値+)
鎧:パイレーツコート(EL属性値+)
装飾品1:封魔の指輪(物理攻撃力+〜%)
装飾品2:精霊の首飾りEX(−)

武器と指輪は物理攻撃力アップを重視! 数値の低いA品よりも数値の高いB品が狙い目。

『クロスレイド』稼働&VR装備の実装にともない、前Ver.の主力だった装備品がSFC.NETなら安価で入手できる。性能的に最新アイテムより劣る部分はあるが、いずれも愛用者が多い装備品。良品が多く出回っているので、まずはコレをそろえよう。

**ギルド㊙情報** 能力ステータスは腕力と知力を重視?:レベルアップでも底上げされる能力ステータスは、腕力:攻撃時の与ダメージに影響/体力:HPと被ダメージに影響/知力:MPとスキルダメージに影響/器用度:攻撃速度とクリティカル発生率に影響となっている。このため、攻撃力アップにつながる腕力と知力が重要視されており、次点が器用度(器用度5=攻撃速度1アップ)。体力は軽視されている。

# 舞台は『3.59A2』へ！ 用兵術を突き詰めろ!!

1月下旬にバージョンアップされた『Ver.3.59A2』。変更点をいち早く把握しよう！ 三国志大戦廃神、窪祐君主のインタビューにも注目だ！

©SEGA

**三国志大戦3 WAR BEGINS**

| | |
|---|---|
| ■メーカー | ：セガ |
| ■ジャンル | ：リアルタイムカード対戦 |
| ■操作方法 | ：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール |
| ■発売日 | ：2010年6月17日（稼働中） |
| ■使用基板 | ：LINDBERGH |
| ■ネットワーク | ：ALL.Net |

Text：スズキド

## 最強のデッキ、作るのは今だ！『Ver.3.59A2』変更点

このバージョンで変更のあった計略を紹介！ 強化された計略を見逃さず、どん欲に活用していこう。

### 計略変更点

※↑は上方修正、↓は下方修正を表します

| 勢力 | 計略 | 変更内容 | |
|---|---|---|---|
| 魏 | 烈風の騎術 | 操術発動時の突撃ダメージボーナス増加 | ↑ |
| 魏 | 覇者の求心 | 効果範囲縮小 | ↓ |
| 蜀 | 劉備の大徳 | 効果範囲拡大 | ↑ |
| 蜀 | 戦女の息吹 | 兵力回復量増加 | ↑ |
| 蜀 | 白銀の騎術 | 速度上昇率増加、操術効果時間（発動時間）延長 | ↑ |
| 蜀 | 最後の交響曲 | 効果時間延長、被ダメージ値減少 | ↑ |
| 蜀 | 蜀兵の連合攻勢 | 効果時間短縮、弓兵の射程短縮、槍兵の槍長さ短縮 | ↓ |
| 蜀 | 旋略・募兵奮激 | 【旋略↓】武力上昇値低下 | ↓ |
| 呉 | 若き王の手腕 | 効果範囲拡大 | ↑ |
| 呉 | 迅速な転進 | 効果範囲縮小 | ↓ |
| 群 | 鉄車の騎術 | 速度上昇率増加 | ↑ |
| 群 | 陰陽の道術 | 効果範囲調整、効果時間延長 | ↑ |
| 群 | 旋略・怪力強兵 | 【旋略↑】武力上昇値増加、【旋略↓】武力上昇値増加 | ↑ |
| 群 | 陥陣営 | 武力上昇値低下、攻城力低下 | ↓ |
| 群 | 堕落の舞い | 相手が2勢力と3勢力以上のときの最大士気減少値低下 | ↓ |
| 漢 | 憂国の戦計 | 国力あり時の武力低下値増加、妨害効果時間延長 | ↑ |
| 漢 | 憂国の水計 | 効果範囲拡大 | ↑ |
| 漢 | 憂国の謀略 | 効果範囲拡大、国力あり時の速度減退率増加 | ↑ |
| 漢 | 復興への諫言 | ため時間短縮 | ↑ |
| 漢 | 復興戦法 | 武力上昇値低下、国力上昇値増加、効果時間大幅延長 | ↑ |
| 漢 | 漢の大号令 | 効果範囲調整、効果時間短縮 | ↓ |
| 漢 | 逆境の大号令 | 武力上昇値調整 | ↓ |
| 漢 | 秘めたる神術 | 武力上昇値調整、効果範囲縮小 | ↓ |

### システム変更点

| | |
|---|---|
| 弓兵 | 攻城力低下（象兵と同等に） |

より戦場に長時間居座りやすくなったため、流行の兆しアリ。【UC】鮑三娘の上方修正にも期待しよう！

計略が上下共に強化された【R】呼厨泉。【R】呂布との相性が良く爆発力にも長けている、群雄らしい1枚だ。

左が「憂国の水計」、右が「憂国の謀略」。拡大されているので注意。

## 本誌スタッフが勝手に妄想!! どうなる？『Ver.3.59A2』

**編集JK**　さて、始まりました。大胆予想のコーナー！

**age**　ここでは新バージョンで流行しそうなカードを紹介していきます！

**スズキド**　あれ？　いつもなら変更点を調べて、細かい補足解説をするところじゃないんですか？

**編集JK**　実はバージョンアップ時期がギリギリなので、まだプレイできないんですよ。変更点と補足はいただいたので、ここから考察しましょう。

**age**　前バージョンの流行デッキでは、やはり【UC】鄧芝を軸としたデッキの弱体化ですかね。

**スズキド**　強力なデッキだった分、分かりやすく修正が入った形になりました。

**編集JK**　これは前例通りかな。これによってまた新しいデッキが出てくるでしょう！

**age**　【R】盧植の「憂国の戦計」が強化されて、妨害効果が強力になったようです。

**編集JK**　国力を消費するので敬遠されがちだった計略だけど、これはかなり期待できそう。

**age**　「復興戦法」は効果時間がメチャクチャ延びたみたい。【R】張温だと以前の2倍以上だとか！

**編集JK**　漢軍はまた違ったデッキが出てくるかも。

**スズキド**　ほかに気になるのは【SR】法正と【UC】鮑三娘の上方修正。2枚での計略コンボが強そう？

**編集JK**　前回も上方修正されたけど、あまり使われてなかったからね。今回は台風の目となるか!?

**age**　あれ？　何か【R】呼厨泉の旋略が上下両方強化されているんだけど？

**編集JK**　前バージョンでもちらほら使われてましたけど、さらに強化ですか。これは……（ゴクリ）。

**スズキド**　データ見てたら最強デッキ思い付いた！

**編集JK & age**　（また何かいってるよ……）

**スズキド**　うぉ～、新バージョンも楽しむぞ～！

「白銀の騎術」は操術の効果時間が延びた。1回の発動中に2回突撃しやすくなるか!?

元々広かった効果範囲が、さらに拡大された「劉備の大徳」。扱いやすさがさらにアップしそうだ。

トップブレイヤーの素顔に迫る！

# 三国志大戦英傑館

今回も始まりました、三国志大戦英傑館。今回のゲストは窪祐君主！　こだわりの求心明察デッキについて語っていただいたぞ！

●今月のゲスト

## 窪祐

[illegible]

## 『三国志大戦』＝My Lifeです！

――『三国志大戦』を始めた時期やきっかけは？

**窪祐**　元々横山版三国志を読んでいて、この世界観が大好きだったんです。『2』の後期に帰省した際、兄に教えてもらって始めました。最初にもらったカードが蜀だったのでしばらく蜀を使ってましたが、【R】司馬炎が追加されてからは魏一筋です。

――『三国志大戦』以外では、どんなゲームをプレイしている（プレイしていた）のでしょうか？

**窪祐**　カードゲームやアーケードゲームでは、『三国志大戦』が初めてはまったゲームです。それまでは家庭用でRPGなどをプレイしていたぐらいです。

――君主名の由来は？

**窪祐**　本名を縮めた感じです。ザ・安直な男と呼んで下さい（笑）。読み方は元々「くぼゆう」だったんですが、「くぼすけ」と呼ばれたことがあり、そちらが気に入ったので今は“くぼすけ”で通してます。

――やり続けさせる『三国志大戦』の魅力とは？

**窪祐**　競い合う相手がいつでも居て、お互いの存在を賭けて真剣勝負ができるところです。デッキやスキルのバリエーションが豊富なのも魅力で、特にこだわりのデッキを使い続けている人との対戦は面白いですね。負けず嫌いなので（笑）。

――普段プレイするときはどのような感じですか？

**窪祐**　休みの日に丸一日ぶっ通しでプレイします！　.NETの個人名声は毎月、余裕で1,000pts.オーバーしてます。全国対戦を1日100戦したのはいい思い出です（笑）。自分は対戦の数をこなして、その経験値で強くなった面も多いと思います。

### 窪祐君主人物像

平日は仕事でほぼつぶれるため、プレイは主に休日。ゲーセンでのログセは「あれ、もう帰るの？　早くない？」。食事も取らず、閉店までいらっしゃることが多いようです（笑）。

主な一日のスケジュール

**窪祐（くぼすけ）**

年齢……………永遠の20歳
血液型…………A型
職業……………廃人プレイヤー
ホーム…………ゲームプラザGAO歌舞伎町店
趣味……………三国志大戦
好きな食べ物…排出カード
嫌いなもの……三国志大戦の台待ち
特技……………崩射と同時に刺さること
好きなカード…【R】司馬炎と【C】蔡瑁
嫌いなカード…【UC】鄒（堕落の舞い）

――これまでに一番印象に残ったことは？

**窪祐**　仕事の都合で全国大会などのイベントにはほとんど参加できないので、こういう雑誌に呼んでもらったことでしょうか。

――ライバル視している君主は？

**窪祐**　☆山下ポポ☆君主。自分と同じ時間プレイできる数少ない人なので（笑）。元々弟子のような存在の♂～魚～♂君主にも負けたくないです。証は最近抜かれちゃいましたが。ずっと八卦デッキを使ってるかんたろう君主もライバル視してます！

――海外勢とのマッチはどう思われますか？

**窪祐**　素晴らしいことだと思います。かなうならアメリカやイギリスなどにも設置され、もっと多くの人にこの最高のオンラインゲームを知ってもらいたいです。五輪の競技に推薦したいですね（笑）。

――あなたにとって『三国志大戦』とは？

**窪祐**　『三国志大戦』＝My Lifeですね。面白さはもちろん、人とのつながりも広がる素晴らしいゲームなので、まだまだ続いてもらいたいです。

――最後に一言！

**窪祐**　セガさん！　ぜひとも『三国志大戦4』をよろしくお願いします！　これからもどんどんプレイしますので！（笑）

## 窪祐君主直伝！ 求心明察デッキ運用術

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名（士気） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魏026 | 【SR】曹操※ | 2.5 | 騎兵 | 8 | 10 | 伏、魅 | 天 | 覇者の求心（6） |
| 魏059 | 【R】司馬炎 | 2 | 弓兵 | 7 | 8 | 魅、募、射 | 天 | 祖父譲りの明察（3） |
| 魏037 | 【R】羊祜 | 1.5 | 騎兵 | 5 | 6 | 魅 | 地 | 刹那の号令（3） |
| 魏082 | 【R】楽進 | 1 | 槍兵 | 3 | 1 | 勇 | 天 | 旋略・長槍車輪（4） |
| 魏024 | 【C】曹植 | 1 | 弓兵 | 1 | 6 | 柵、魅 | 地 | 雲散の計（3） |

※窪祐君主は[illegible]カードを使用

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 魏・軍師002 | 【SR】司馬懿 | 左奥義 | 兵力増援（地） | 右奥義 | 混元一気（天） |
| 魏・軍師005 | 【C】陳羣 | | 再起興軍（地） | | 知勇兼陣（天） |

[illegible]

### 全てのカードが不可欠なデッキ

魅力の特技が四つあるので、計略を使ってぶつかり合う際に、「祖父譲りの明察」、「刹那の号令」、「雲散の計」などを上乗せしやすいのが強みです。[illegible]の武力が低く、1部隊でも欠けると戦力がガタ落ちしてしまうので、いかに足並みをそろえて、士気差の付いた状態で攻めるかが重要です。

攻めは計略が中心となるので、序盤は伏兵と[illegible]を生かした守りから入ることが多いです。[illegible]は無理に守ろうとせず、部隊を撤退させないことを[illegible]しましょう。ここでカウンターで攻め上がることができれば、魅力による士気差を生かして「覇者の求心」＋αで一気に攻城を狙えます。序盤にリードを取って、中盤、終盤に関しては守りの[illegible]に入っているのが理想的な展開といえますね。

三兵種そろっているので、突撃、槍撃、崩射など、いろいろな[illegible]が身に付くこともこのデッキのいいところですね。[illegible]

### 再起残しからのラインコントロール

中盤以降は常にラインを意識し、戦場中央を維持して相手の出方を見ます。「祖父譲りの明察」を意識させて計略を早めに使わせるのが理想です。今はなかなか「祖父譲りの明察」が決まりませんが、ラインを上げた状態でぶつかり合えば、再起興軍を使って士気差を付けられます。

中盤、後半にリード取られている状況はかなり厳しいですね。後半になればなるほど相手を崩すのが難しくなるので、前半に全力を注ぎましょう。

相性が悪いのは、「祖父譲りの明察」が狙いにくい[illegible]計略のデッキ。槍兵が少ないので速度上昇系のデッキも苦手に入ってきます。呉軍全般には有利なので、できるだけ勝ちたいですね。

デッキを[illegible]するなら――[illegible]【R】[illegible]を【UC】[illegible]に[illegible]のはアリだと思うんですが、すべてのカードに意味があるので、よければこのままで使ってください。

●奥義補足・選択する奥義はほとんどの場合「再起興軍」とのこと。以前は【R】郭嘉で秘伝書の速軍＋櫓設を付けていたが、速軍が生きることが少ないため、【C】陳羣にして士気＋増援を付けているそうだ。また、【SR】司馬懿は、計略では対処しにくい攻め（回復奮迅など）への対策として選択。自陣に混元一気を設置して対抗するそうだ。秘伝書は増援＋延長とのこと。

# 追加されたカード&コンボを駆使しペナントを駆け抜けろ！

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー


## HEAT UP VERSION

追加カードが加わり、ますます盛り上がりをみせる本作！　今月は追加カード情報と今バージョンで追加されたカードコンボを紹介していくぞ！

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：稼働中
■使用基板：ー

## 「BASEBALL HEROES 2010 WINNER HEAT UP VERSION」追加コンボを公開！

「BASEBALL HEROES 2010 WINNER HEAT UP VERSION」では選手カードの追加に加え、各球団のカードコンボも追加された。

カードコンボとは特定の条件で、指定されたカードを使用することにより各種能力のアップやベンチムードの上昇など、さまざまな効果を得られる本作のプレイヤーには定番のシステムだ。

今回は今バージョンで新たに追加されたコンボと、その効果をまとめたので参考にしてほしい。

「フレッシュコンビ」は注目の若手選手が対象になっているので、育成好きのプレイヤーにはうれしい追加だろう。犠打などでも上昇するので狙いやすい。そして、ミート率の上がる「クリーンナップコンビ・トリオ」と守備時のVSカーソルを小さくできる「中継ぎリレー」や「必勝リレー」は打順や勝利の方程式に大きくかかわってくる要素なので、加わった球団のプレイヤーは、ぜひともチェックしてもらいたい。

HEAT UP VERSION追加コンボ（パシフィック・リーグ）

| 球団 | コンボ名称 | 対象選手1 | 対象選手2 | 対象選手3 |
|---|---|---|---|---|
| 福岡ソフトバンクホークス | 中継ぎリレー | 甲藤 啓介 | 攝津 正 | |
| 埼玉西武ライオンズ | フレッシュコンビ | 坂田 遼 | 浅村 栄斗 | |
| 千葉ロッテマリーンズ | クリーンナップトリオ | 井口 資仁 | サブロー（大村 三郎） | 今江 敏晃 |
| 北海道日本ハムファイターズ | フレッシュコンビ | 中田 翔 | 大野 奨太 | |
| オリックス・バファローズ | 必勝リレー | 平野 佳寿 | 岸田 護 | |
| 東北楽天ゴールデンイーグルス | クリーンナップコンビ | 山﨑 武司 | ルイーズ | |

HEAT UP VERSION追加コンボ（セントラル・リーグ）

| 球団 | コンボ名称 | 対象選手1 | 対象選手2 | 対象選手3 |
|---|---|---|---|---|
| 中日ドラゴンズ | フレッシュコンビ | 堂上 直倫 | 堂上 剛裕 | |
| 阪神タイガース | 必勝リレー | 久保田 智之 | 藤川 球児 | |
| 読売ジャイアンツ | 中継ぎリレー | 星野 真澄 | MICHEAL（中村マイケル） | |
| 東京ヤクルトスワローズ | クリーンナップコンビ | | ホワイトセル | 畠山 和洋 |
| 広島東洋カープ | フレッシュコンビ | 岩本 貴裕 | 小窪 哲也 | |
| 横浜ベイスターズ | フレッシュコンビ | 筒香 嘉智 | 下園 辰哉 | |

カードコンボ効果

| コンボ名称 | 発動条件 | 効果 | 発動対象 |
|---|---|---|---|
| フレッシュコンビ | 対象の選手を連続した打順で起用する。 | 対象選手の打撃結果でのベンチムードの上昇率10%アップ。 | 全員 |
| 必勝リレー | 対象の投手が連続して登板する（順不同）。7回以降に3点差以内で勝っている、または7回以降に1点差以内で負けている、のいずれかを満たしている。 | VSカーソルが小さくなる。三人リレーの場合は二人目が10%、三人目が15%縮小。二人リレーの場合は二人目が15%縮小。 | 二人目、三人目 |
| 中継ぎリレー | 対象選手間で継投する（順不同）。対象選手が先発登板していない。 | 二人目の投手のVSカーソルサイズが-10%。 | 二人目 |
| クリーンナップコンビ | 対象の選手を3番4番もしくは4番5番固定で起用する。対象選手の打撃時に走者がいる。 | ミート率10%アップ。 | 全員 |
| クリーンナップトリオ | 対象の選手を3番4番5番固定で起用する。対象選手の打撃時に走者がいる。 | ミート率10%アップ。 | 全員 |

## 注目選手が続々と登場！　新カード情報

今バージョンの追加でもカテゴリーが一新され、「ALL STAR」のようなメモリアルカードから「SPECIALIST」のような新しい切り口のチョイスまで、2010年のペナント中盤で活躍した注目選手たちがカード化された。今回はレアカードの定番選手から、初のレアカード化の選手まで、各球団の注目選手カードを紹介していくぞ。

プロ野球オフシーズンは『BBH2010』で自分だけのストーブリーグを繰り広げよう。

福岡ソフトバンクホークス 多村 仁志（IL）

埼玉西武ライオンズ 片岡 易之（AS）

千葉ロッテマリーンズ 成瀬 善久（RP）

北海道日本ハムファイターズ 金子 誠（RP）

オリックス・バファローズ 赤田 将吾（SL）

東北楽天ゴールデンイーグルス 山﨑 武司（AS）

中日ドラゴンズ 森野 将彦（AS）

阪神タイガース 久保 康友（AS）

読売ジャイアンツ 小笠原 道大（RP）

東京ヤクルトスワローズ 青木 宣親（RP）

広島東洋カープ 木村 昇吾（SL）

横浜ベイスターズ 石川 雄洋（IL）

※「AS」は「ALL STAR」、「RP」は「RESPECT」、「SL」は「SPECIALIST」、「IL」は「INTER-LEAGUE」の略になります。

# ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 2

## プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は5ページを参照してください。

## 最新アミューズメントが大集合!!「アミューズメント・エキスポ2011」

http://www.aou.or.jp/

アミューズメントマシンや関連商品のイベント「アミューズメント・エキスポ2011」が、2月に開催される。当日は参加メーカーによる最新ゲームの情報開示やクレーンゲームで「連続ゲットに挑戦」などを予定。最新情報はHPを確認しよう。本誌P36やP75の記事も要チェック!!

●アミューズメント・エキスポ2011
開催日:2011年2月19日(土)
開催時間:10:00～17:00
会場:幕張メッセ　2・3ホール
参加料:1000円
(小学生以下と60歳以上は無料)

イベントのチケットを30名様にプレゼント!!

©Copyright All Nippon Amusement Machine Operators' Union Update 2007/8/26

## バーチャルシンガーのソロコンサート!!「初音ミク ライブパーティー 2011」

http://5pb.jp/mikupa/

3月9日(水)の「ミクの日」に、東京・お台場で昨年から2回目となる初音ミクのライブステージが開催される。新たな振り付けで歌う初音ミクに、生演奏+ゲストによる豪華セッションがステージを大いに盛り上げる。新たなパフォーマンスで繰り広げられる初音ミクのステージが待ち遠しい。

●初音ミク ライブパーティー 2011　-39's Live IN TOKYO-
会場:ZeppTokyo
(東京都江東区青海1丁目パレットタウン)
開催日:2011年3月9日(水)
開催時間:19:00～21:30(開場18:00)
チケット販売:2011年1月30日
チケット料(税込):
5660円/1ドリンク別
購入特典:
ねんどろいどぷらす 初音ミク 桜バージョンチャーム付(入場時のお渡し)

©Crypton Future Media, Inc.　VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。

## 格闘ゲームが遊びやすいパッド「NEOGEO PAD USB」発売!!

http://www.exar.jp/

以前リリースされ、格闘ゲームのコマンド入力に適したパッド「NEOGEO PAD2」の後継機が、PS3対応&PSボタンを追加した「NEOGEO PAD USB」として発売された。このパッドはジョイスティック同様の8方向入力や、ボタンもネオジオ配列に変換可能。さらにUSB仕様なので一部のパソコンゲームにも使用できるスグレモノだ。

●「NEOGEO PAD USB」
価格(税込):3129円
仕様:
PSおよびPS2、アナログ入力非対応、PS3システムソフトウェアVer.2.80以降推奨
発売元:エクサー

NEOGEO PAD USBを2名様にプレゼント!!

©SNK PLAYMORE

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

## 彼女たちとの思い出がよみがえる!『ラブプラス+』のジグソーパズル!!

http://www.yanoman.co.jp/

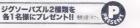
大人気の恋愛ゲーム『ラブプラス+』の美麗イラストが、ジグソーパズルで2種類発売された。「ラブプラス+」は、キービジュアルのパズル化。「3人の彼女たち」は立ち姿と、数々の初出ビジュアルがコラージュされている。パズルを組み立てて、魅力的な3人の彼女との絆や思い出を膨らませよう。

●『ラブプラス+』ジグソーパズル
「ラブプラス+」
価格(税込):2310円
完成サイズ:38センチ×53センチ(500ピース)
「3人の彼女たち」
価格(税込):3150円
完成サイズ:50センチ×75センチ(1000ピース)
発売元:やのまん

「ラブプラス+」

「3人の彼女たち」

©2010 Konami Digital Entertainment

ジグソーパズル2種類を各1名様にプレゼント!!

## 海からの侵略者「イカ娘」がタイトーのプライズアイテムで登場!!

http://www.taito.co.jp/

少年チャンピオンで連載、TVアニメも放送された『侵略!イカ娘』がタイトーのプライズグッズになった。スマートフォンカバー3種や、宇宙の侵略者『スペースインベーダー』とコラボしたスポーツタオル4種など、アイテムはユニークで便利なものばかり。「イカ娘」の侵略を身の回りのグッズから始めてみよう。

©安部真弘(週刊少年チャンピオン)／海の家れもん

●『侵略!イカ娘』プライズグッズ
スマートフォンカバー:iPhone4対応
(画面保護シート付き)
関連プライズグッズ:
『侵略!イカ娘』クッション(2種)、
『侵略!イカ娘』
アラームクロックじゃなイカ!(3種)

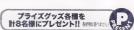
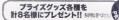
プライズグッズ各種を計8名様にプレゼント!!

## 迷探偵 ねお子&ぢお子

お題 イカ●すめ
ねお子とぢお子にわからぬものはない!!
ねお子
ぢお子
うーん…初めて聞くでゲソ
絶対知ってるよねそれ!!
そんな訳ないじゃなイカ
うっ
くっ
ツッコミがまん。
なんでそこまで体張るの!?
なにがあんたをそこまで!?
だーー

## お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

# ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

## てあたりしだいゲームリスト

| ●2月稼働予定タイトル | | |
|---|---|---|
| ラブプラスアーケード カラフルClip | KONAMI | コミュニケーション |
| ●今冬稼働予定タイトル | | |
| ソニックブラストヒーローズ | タイトー | パンチング |
| 日本将棋連盟公認 天下一将棋会2 | KONAMI | オンライン将棋 |
| ●今春稼働予定タイトル | | |
| ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル | バンダイナムコゲームス | 全国ネットワークバトルロイヤルゲーム |
| GuitarFreaks XG2 | KONAMI | 音楽ゲーム |
| DrumMania XG2 | KONAMI | 音楽ゲーム |
| クイズマジックアカデミー8 | KONAMI | 音楽ゲーム |
| AQUAPAZZA | エクサム/アクアプラス | 2D対戦格闘 |
| 星霜鋼機ストラニア | グレフ | シューティング |
| ホーンテッドミュージアムII | タイトー | ガンシューティング |
| ●今夏稼働予定タイトル | | |
| 鉄拳タッグトーナメント2 | バンダイナムコゲームス | 対戦格闘 |
| ●稼働日未定タイトル | | |
| パラセロルンペ ~空舞魔導陣~ プレリュード | アールエス | 対戦シューティング |
| 三国戦記2 乱世英雄 | IGS | 横スクロールアクション |
| MONSTER Ancient Cline | エクサム | 2D対戦格闘 |
| オトメクライシス | エクサム | 美少女タイマンアクション |
| 上海 | SUCCESS | パズル |
| exception | SUCCESS | シューティング |
| えらべる あそべる タッチタッチトラベル | セガ | タッチパネル・ゲーム集 |
| ペンゴ!(仮称) | セガ/トライアングル・サービス | アクション |
| 箱つみMAX | Fuuki | 対戦パズル |
| 天までマイル | Fuuki | パズル |
| ジグソーワールドアリーナ | アイデアファクトリー/コンパイルハート | パズル |
| SEGA CARD GEN | セガ | スポーツカード |
| Let's Go ISLAND | セガ | 冒険ガンアクション |

## ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~

### ビデオゲーム部門

| | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス> | 303.4pt |
| 2 | SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン> | 283.1pt |
| 3 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II <アークシステムワークス> | 208.3pt |
| 4 | 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス> | 182.8pt |
| 5 | 機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス> | 169.2pt |
| 6 | MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア> | 151.0pt |
| 7 | Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ> | 139.2pt |
| 8 | アルカナハート3<エクサム> | 117.6pt |
| 9 | THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH<SNKプレイモア> | 101.8pt |
| 10 | 戦国BASARA X 〈カプコン/アークシステムワークス〉 | 97.7pt |

### 大型筐体部門

| | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUB 2009-2010<セガ> | 202.7pt |
| 2 | ボーダーブレイク エアバースト <セガ> | 189.3pt |
| 3 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス> | 166.9pt |
| 4 | 麻雀格闘倶楽部 我龍転生 <KONAMI> | 161.5pt |
| 5 | シャイニング・フォース クロスレイド <セガ> | 142.5pt |
| 6 | pop'n music 19 TUNE STREET <セガ> | 132.5pt |
| 7 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<KONAMI> | 114.3pt |
| 8 | 三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ> | 109.5pt |
| 9 | 初音ミク Project Diva Arcade <セガ> | 107.1pt |
| 10 | beatmania II DX 18 Resort Anthem<KONAMI> | 101.9pt |

### 注目ゲーム CLOSE UP!!

**SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION <カプコン>**

前作『ストリートファイターIV』からキャラ性能やバランスが調整されて、されに白熱したプレイが楽しめる本作。中国拳法の使い手、ユンとヤンの登場も高い人気のポイントだ。

ユンとヤンは『ストリートファイターIII』からの参戦。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/プレイハード 50 春日井店/マックスプラザ普通寺/ミラクル静岡店/amuplats 天神/HAP'1 UNO 西浦和店/セガ各店舗 ほか

## アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

## アルカディアクーポン加盟店一覧

| 店舗 | 電話番号 |
|---|---|
| **北海道** | |
| BIG BANG 函館 | ☎0138-54-7100 |
| **青森県** | |
| ファイターズ K-ONE八戸店 | ☎0178-24-9911 |
| ゲームヴィクト盛岡 | ☎019 681 4800 |
| **岩手県** | |
| パロ盛岡店 | ☎019-643-2872 |
| **宮城県** | |
| スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ) | ☎022-383-1811 |
| THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4) | ☎022-244-5911 |
| THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4) | ☎022-742-0543 |
| アミュージアム仙台泉店 | ☎022-375-8778 |
| **秋田県** | |
| ハイテク セガ 秋田 | ☎018-837 5041 |
| **山形県** | |
| カレッシスクエア | ☎023-624-3344 |
| **福島県** | |
| スーパービンゴ郡山店 | ☎024-935-2388 |
| THE 3RD PLANETピボット福島店(※4) | ☎024-526-3536 |
| THE 3RD PLANET いわき店(※4) | ☎0246-21-5777 |
| **栃木県** | |
| 宇都宮ヒットイン | ☎028-661-6917 |
| つるまき | ☎028-634-2839 |
| **群馬県** | |
| THE 3RD PLANET高崎店(※4) | ☎027-310-6611 |
| **茨城県** | |
| プレビショイカム那珂店 | ☎029-295 2493 |
| **埼玉県** | |
| HAP'1 UNO 西浦和店 | ☎048-844-8868 |
| HAP'1 北戸田店 | ☎048-837-8021 |
| デイトナⅢ | ☎048-269-8119 |
| Zippy南越谷店 | ☎048-961-4967 |
| THE 3RD PLANETフレスポ八潮店(※4) | ☎048-994-5377 |
| ヴァルゴ草加店 | ☎048-924-0432 |
| **千葉県** | |
| DEEP | ☎047-493-7537 |
| アミューズメントエース津田沼店 | ☎047-475-8918 |
| ゲームセンターB-1 | ☎0471-44-5597 |
| ゲームフジ船橋店 | ☎047-425-6393 |
| ハイテク セガ 柏 | ☎0471-63-9844 |
| テクモピア行徳店 | ☎047-395-1119 |
| ファンファン船橋店 | ☎047-425-9800 |
| ゲームセンタークラウン | ☎043-462-1203 |
| ラッキー中央店 フェリシダ | ☎043-222-5610 |
| ラッキー千葉店 | ☎043-227-6447 |
| HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店 | ☎047-411-7971 |
| THE 3RD PLANET市川妙典店(※4) | ☎047-300-2166 |
| THE 3RD PLANETフレスポ千葉稲毛店(※4) | ☎043-304-7373 |
| SUPER WAVE 柏店(※5) | ☎04-7144-8366 |
| よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店 | ☎043-487-4440 |
| **東京都** | |
| GAME-NEWTON | ☎03-3558-9766 |
| アムネット五反田店 | ☎03-3495-2183 |
| クラブ セガ 秋葉原 | ☎03-5256-8123 |
| ゲームスタジオ キューブ | ☎03-3554-2261 |
| アドアーズ サンシャイン店(※1) | ☎03-3971-9601 |
| アドアーズ 渋谷店(※1) | ☎03-3496-5856 |
| アドアーズ ミラノ店(※1) | ☎03-3200-0884 |
| アドアーズ荻窪西口店(※1) | ☎03-3220-4921 |
| 立川ゲームオスロー5 | ☎042-529-7837 |
| ハイテクランド セガ 渋谷 | ☎03-3409-4737 |
| NAMCO LANDO 渋谷店 | ☎03-5428-4550 |
| プレイランド ビッグチェリー 羽村店 | ☎042-579-4603 |
| プレイランドチェリー 一橋学園店 | ☎042-344-7741 |
| 池袋ギーゴ | ☎03-3981-6906 |
| アミュージアム大泉店 | ☎03-5933-2041 |
| アミュージアムOSC店 | ☎03-5933-0880 |
| プレイランド ビッグ 東福生店 | ☎042-553-7578 |
| ゲームセンター リノ | ☎03-3561-1261 |
| よしもとゲームアミュージアム昭島店 | ☎042-542-0660 |
| ムー大陸 立川店 | ☎042-538-7295 |
| アドアーズ新宿歌舞伎町店 | ☎03-5155-6481 |
| THE 3RD PLANET昭島店(※4) | ☎042 500-1414 |
| **神奈川県** | |
| AMワールドフロンティア三ツ境店 | ☎045-365-1103 |
| MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | ☎046-770-9178 |
| MUTHOS(ムトス)相模原店 | ☎042-776-5001 |
| ハイテクランド セガ BREEZE | ☎045-313-6435 |
| テクモピア 向ケ丘遊園店 | ☎044-900-8701 |
| ゲームオーロ 相模原店 | ☎042-769-9474 |
| アドアーズ鶴見店A館(※1) | ☎045-584-2280 |
| アドアーズ大和店B館(※1) | ☎046-200-6370 |
| ゲームファンタジア茅ケ崎店 | ☎0467-87-8802 |
| THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4) | ☎045-914-7386 |
| **新潟県** | |
| ハロータイトー新発田店 | ☎0254-26-7877 |
| **富山県** | |
| セガ ワールド 富山 | ☎076 428 0048 |
| **石川県** | |
| P.A七尾店 | ☎0767 53 6517 |
| **福井県** | |
| ジョイランド江守店 | ☎0776-33-1900 |
| セガ福井 | ☎0776-52-0806 |
| Joy Land 敦賀店 | ☎0770-37-1616 |
| セガワールド武生 | ☎0778-21-1675 |
| **山梨県** | |
| アベニュー甲宝店 | ☎055-225-2511 |
| ゲームパニック甲府 | ☎055-231-0829 |
| **長野県** | |
| アミューズメントパークNASA | ☎026-228-7434 |
| セガ ワールド 豊科 | ☎0263-73-6767 |
| THE 3RD PLANET長野大通り店(※4) | ☎026-231-5015 |
| **岐阜県** | |
| セガ ワールド 高山 | ☎0577-35-5077 |
| 遊屋楽造 | ☎058-393-3979 |
| **静岡県** | |
| GAME USA | ☎054-624-5237 |
| THE 3RD PLANET 富士店(※4) | ☎0545-57-7777 |
| THE 3RD PLANET静波(※4) | ☎0548-22-7660 |
| セガ ワールド 静岡 | ☎054-252-3591 |
| セガ ワールド 藤枝駅南 | ☎054-636-4416 |
| ミラクル静岡店 | ☎054-284-0099 |
| THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4) | ☎053-466-3387 |
| THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4) | ☎053-466-3387 |
| THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4) | ☎055-926-7739 |
| THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4) | ☎054-349-2006 |
| THE 3RD PLANET静岡インター店(※4) | ☎054-202-5500 |
| THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4) | ☎0550-70-0705 |
| SUPER WAVE 吉原店 | ☎0545-57-5002 |
| **愛知県** | |
| アミューズメントプラザ マルシン | ☎0566-25-5001 |
| クラブ セガ 名古屋伏見 | ☎052-222-3920 |
| セガ ワールド 岡崎 | ☎0564-58-8986 |
| クラブ セガ 金山 | ☎052-323-0121 |
| ハイテク セガ 豊田 | ☎0565-26-6777 |
| ラ・フィエスタ | ☎0532-55-5963 |
| プレイハード 50 春日井店 | ☎0568-52-8240 |
| プレイハードファイブオー名古屋店 | ☎052-834-8620 |
| アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | ☎0569-36-3066 |
| ダウンタウン | ☎0532-64-2939 |
| PORT24 八事店 | ☎052-834-9200 |
| **三重県** | |
| セガ ワールド 生桑 | ☎0593 32 9988 |
| **滋賀県** | |
| セガ アリーナ 浜大津 | ☎077-523-7015 |
| セガ ワールド 甲西 | ☎0748-72-5822 |
| アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | ☎077-573-7717 |
| **京都府** | |
| ゲームスペース フラニー(フウキグループ) | ☎0774-43-9030 |
| 西院コットンクラブ(フウキグループ) | ☎075-595-1136 |
| スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | ☎075-502-5765 |
| セガ ワールド 六地蔵 | ☎075-603-3220 |
| THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4) | ☎075-813-2150 |
| **大阪府** | |
| アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | ☎0726-23-7161 |
| 心斎橋ギーゴ | ☎06-6213-8024 |
| チャレンジャー追手門店 | ☎0726-43-4444 |
| チャレンジャー関大前店 | ☎06-6389-8072 |
| ハイテクランド セガ アビオン | ☎06-6645-7692 |
| ジョイランドタイトー天六 | ☎06-6351-1530 |
| GAME DINO 阪急茨木店 | ☎072-631-5507 |
| GAME PLAZA オレンジハウス | ☎06-6326-1218 |
| アミュージアム岸和田店 | ☎0724-33-9711 |
| ビデオシティリノ | ☎06-6345-6185 |
| KO-HATSU(コーハツ) | ☎06-6352-3007 |
| ゲームディーノ 枚方店 | ☎072-846-3303 |
| ゲームプラザ21 | ☎06-6741-7500 |
| アミューズメントJAM新世界店 | ☎06-4396-5270 |
| アミューズメントJAMみくりや店 | ☎06-6618-3600 |
| **兵庫県** | |
| 三ノ宮サンクス | ☎078-271-0335 |
| ジョイプラザ加古川店 | ☎0794-56-6777 |
| タロフォフォ | ☎0798-32-0099 |
| 伊丹ゲームスペース | ☎072-785-1549 |
| SUPER WAVE 森友店(※5) | ☎078-928-7775 |
| ジョイプラザ豊岡店 | ☎0796-29-0102 |
| **奈良県** | |
| キャノンショット(フウキグループ) | ☎0742-35-3208 |
| アミューズメントデプト | ☎0742-26-7789 |
| **和歌山県** | |
| K-CAT紀ノ川店 | ☎073 480-5111 |
| **鳥取県** | |
| スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | ☎0858-23-5255 |
| THE 3RD PLANET鳥取店(※4) | ☎0857-37-3010 |
| **島根県** | |
| ゲームスポット ハロウィン | ☎0858-23-0731 |
| セガワールド出雲 | ☎0853-23-1870 |
| **岡山県** | |
| 岡山ジョイホリス | ☎086-232-8790 |
| **広島県** | |
| スペースV1可部店 | ☎082 814-6116 |
| スペースV1廿日市店 | ☎0829-34-3311 |
| アミューズメント ビートル2 | ☎0824-62-5504 |
| アミューズメント パークワールド | ☎0726-71-5123 |
| **山口県** | |
| セイタイトーメルクス店 | ☎083-923-1165 |
| THE 3RD PLANET山口店(※4) | ☎083-933-0307 |
| **高知県** | |
| 戦 ikusa | ☎088-854-1930 |
| **香川県** | |
| ゲームステージ ビート | ☎087-868-6007 |
| セガ ワールド 高松 | ☎087-866-9526 |
| マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | ☎0877-63-4333 |
| 戦 ikusa | ☎087-843-2788 |
| **福岡県** | |
| TAC 北方店 | ☎093-941-9022 |
| アカトンボ西新店(※2) | ☎092-844-6553 |
| スーパーアカトンボ香椎店(※2) | ☎092-682-0555 |
| トンボ大橋駅前店(※2) | ☎092-553-1081 |
| Amuplats 天神 | ☎092-737-5500 |
| THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4) | ☎092-474-2273 |
| **大分県** | |
| アミューズメントスペース31 | ☎097-523-5060 |
| セガ ワールド 中津(※3) | ☎0979-22-7833 |
| ドリームワールド | ☎097-593-5224 |
| アミューズメントアーク中津 | ☎0979-23-6179 |
| **鹿児島県** | |
| スーパーゲーム チャレンジ | ☎099-257-0214 |
| ゲームセンター電撃新栄 | ☎099-255-2505 |
| THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4) | ☎099-213-0223 |
| THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4) | ☎0995-48-6789 |

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

**クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!**

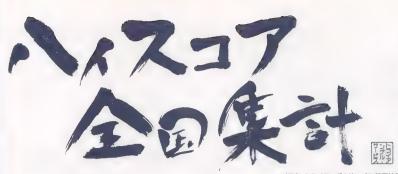
## 店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか？ 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンタープレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340 E-Mail：location2009@arcadiamagazine.com

## ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

## 2010年12月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

## 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門名 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | | | | | |
| バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN | スコア | 1,398,500 | とのおしょう-Ⓕ | ALL P×11 REVISION1 ラウ | 個人申請 らんらんらんど塚口店（兵庫県） |
| 赤い刀 | 壱号機 | 445,366,020 | 太蓑@四国妖怪をギャラリーする者 | ALL | マットマウスパートII（神奈川） |
| | 弐号機 | 429,203,270 | OAM-Naoki | ALL 残4 B4 | GAME 41（北海道） |
| 新[illegible] | | | | | |
| デススマイルズ メガブラックレーベル | ローザ | 11,246,780,769 | たけのこぶくろ@MOA | ALL | 個人申請 アミパラキャッスル（広島） |
| メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード | | 6,074,600 | とのお仕様-Ⓕ | ALL フルムーン ネコアルク カオス | メディアパーク リブロス高槻店（大阪） |
| 旋光の輪舞 DUO Ver.2.00 | レーフ | 77,216,200 | 龍神TSP | ALL βカートリッジ スピード・爆撃 | GAME 41（北海道） |
| 怒首領蜂大復活 ver1.5 | タイプA・ボム 通常2周 | 569,307,942,932 | 2-5ビット抜け後 ボフーン | ALL 残2 B5 | GAME 41（北海道） |
| | タイプB・ストロング 裏2周 | 845,875,669,651 | t2@パンスト2期希望 | 裏2周ALL ぐだぐだでしたが何とか…。 | 個人申請 プレイアイシー（神奈川） |
| 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル | タイプA・ボム | 977,663,376,800 | GFA2-ISO | 点滅ALL ヒバチ撃破 | Game in えびせん（東京） |
| | タイプB・パワー | 1,932,888,023,141 | TAB-T.N | 点滅ALL 連同なし | 個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉） |
| | タイプB・ボム | 1,060,095,466,418 | GFA2-ISO | 点滅ALL ヒバチ撃破 | Game in えびせん（東京） |
| レトロ | | | | | |
| 作戦名ラグナロク | 連付 | 8,310,000 | 工事完了！一級道路工事士☆しぎ@雷蔵 | ALL 残0 | 個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉） |
| ケツイ 絆地獄たち | タイプB・通常2周 | 452,042,117 | ショウ | 2周ALL 残×7 B×0 | えの木（高知） |
| コットン2 | | 36,640,000 | G.M.C.Z. | ALL 連付 店長に感謝！ | 個人申請 アミューズメントパーク ステップ（山口） |
| ナイトレイド | | 6,085,692,070 | KMB(バティンボ大好きキメラにゃん) | ALL A連付 残0 | 個人申請 NOVAステーション（愛知） |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | ゼビウスアレンジ | 7,596,250 | ジャンボの皆様に感謝BetterDays | EX3 ALL 連付 マニアモードにて達成 | 個人申請 ジャンボ（東京） |
| バトルガレッガ | チッタ | 16,790,350 | ツィ～まる@ボール部。 | ALL ダイヤル連付 | 個人申請 スペース1（東京） |
| バトルサーキット | エイリアングリーン | 44,559,700 | G.M.C.DUO ㊥ | ALL 連同付 | モンキーハウス本館（福岡） |
| ブラックハート | | 3,613,800 | AKA | 4周目7面 | 高田馬場ゲーセンミカド（東京） |
| プロギアの嵐 | ギャンブラー | 358,936,220 | R. | ALL ノーミス B0 1周36 2-4ボス前98 | 個人申請 Hey（東京） |
| マクロス | | 9,702,100 | KDK-TAKEYUKI | ALL 連付 | グッディ21（東京） |
| ライデンファイターズ2 | ジャッジスピア | 118,058,120 | SOF-WTN | ALL 連付 2P側 | Game in えびせん（東京） |
| 極上パロディウス | ひかる | 4,833,700 | アトム | ALL | 高田馬場ゲーセンミカド（東京） |

**次回集計**

●次回の集計（アルカディア132号）は2011年2月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は2月23日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」、「各ゲームの集計に関する注意」、「よくある質問とその解答」、「ハイスコア集計店舗一覧」、「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧ください。

CLOSE UP! HI-SCORE!

## ダライアスバースト アナザークロニクル

# スコア倍率とバーストカウンターがカギ！

ルート、機体別で集計している本作だが、今回の集計では2機体、3部門での申請があった。

本作で稼ぎの肝となるのは、バーストシステム。バーストが使えない1機体(オリジン)を除き、道中、ボス戦でのバーストの使い方が重要になってくる。

本作のスコアには、基礎倍率とバースト破壊倍率が設定されており、バースト攻撃で撃破することで通常は16倍のところに、64倍、96倍といった倍率を掛けることが可能。そのため、道中ではバーストを使って効率よく雑魚編隊ボーナスや中ボスなどへの倍率を積み上げていく。

本作のボス戦ではクリア時のタイムボーナスがあるため、ダライアスの初期シリーズのように回しで稼ぐのは不利。敵のバースト攻撃に、自機のバーストを合わせることで発生するバーストカウンターで撃破するとスコアが96倍になるため、ボスの耐久値を調整してバーストカウンターでとどめを刺すのが基本となる。

バーストが使えない機体・オリジンは、稼ぎの方法がほかの機体とは異なる。スコア倍率の基礎値が他の機体は16倍までなのに対し、オリジンは最大で60倍まで伸びるため、ミスを減らして高い得点倍率を維持することが鍵となる。

PSP版には存在しなかった、本作で追加された新機体・フォーミュラは今回申請が無かったが、上級者向けのマニアックな機体だけに、今後の動きに注目したい。

なお、現状オリジナルモードでしか集計していない本作だが、場合によってはクロニクルモードの特定ステージでの集計も考慮中。集計を希望するステージがあれば、hi_score2009@arcadiamagazine.comまでご一報いただきたい。

| オリジン・Iゾーン | ALL オリジン Iコース 残3 |
|---|---|
| 103,312,800 | |
| おにーたまーつらいけどがんばる | |
| つるまき（栃木） | |

| オリジン・Hゾーン | ALL オリジン Hコース 残3 |
|---|---|
| 117,427,450 | |
| おにーたまーつらいけどがんばる | |
| つるまき（栃木） | |

| ネクスト・Lゾーン | ALL ネクスト Lゾーン 残0 |
|---|---|
| 72,759,930 | |
| 初代はしばらくお休み!? Ⓞ | |
| つるまき（栃木） | |

## 講評

最近、各部門の躍進が著しい『バトルガレッガ』はチッタで更新あり。今回は二人の方から申請がありましたが、僅差で「ツィ～まる@ボール部。」氏のスコアが上回りました。

新作『赤い刀』は2部門が更新。壱号機は初回集計のスコアがやっと塗り替えられました。弐号機とほか2機体のスコア差も、より縮まってきています。もっとも稼ぎやすいとされる参号機の更新にも期待したいところ。

『ケツイ～絆地獄たち～』は、以前に「わっしょい！4周目」に出演し、当コーナー内のリポートで触れた「ショウ」氏が、タイプB・通常2周で、ついに全一更新。やり込みが報われる形となりました。

「ショウ」氏と同じく「わっしょい！4周目」に出演した「R.」氏の『プロギアの嵐』（ギャンブラー）も更新。今回はノーミスクリアを達成したものの（さらに2周目5面まではノーボム）、1周目が17300万と低めであったため、伸び悩んだとのこと。まだまだ伸びる余地があるので、引き続きギャンブラーでプレイするとのことです。

『作戦名ラグナロク』（連付）もまた更新。今回のプレイの装置は、ショットボタンが30連、20連、15連の3種。レバーの左下と右下にそれぞれ30連を使用しています。なお、今回でほぼ納得のいく結果が出たため、最後の申請にしたいとの記載がありました。

『ナイトレイド』も順調な伸び。今回は、レバガチャの改善により、5面前半部だけで1億点の上積みがあったとのこと。2面、4面の出来に不満があるらしく、ここをもう少し伸ばしたいようです。

『バトルサーキット』（エイリアングリーン）は今月も更新。今後も継続して更新されることを期待したいのですが、申請店舗のモンキーハウス本館が1月をもって閉店することになってしまいました。ハイスコア集計店として昔から有名な店舗だけに、非常に残念です。

『コットン2』の今回の点効率は270万-700万-1200万-1710万-2470-3470-3664万。

『ナムコクラシックス Vol.1』（ゼビウスアレンジメント）は、アイテムの全回収には失敗したようですが、スコアは更新。なお、こちらの申請店舗であるジャンボも閉店だとか。

『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』は、「GSA-ISO2」氏がボムスタイルで2部門更新。氏の独り舞台な様相を呈してきましたが、今後くい下がってくるライバルは登場するのでしょうか。

## ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店を募集しています。興味をお持ちの店舗スタッフの方がいらっしゃれば、下記の問い合わせ先までご一報ください。集計の手順やスケジュールを記載した概要資料をお送りさせていただきます。

その他、集計に関する疑問点などございましたら、お気軽にお問い合わせください。また、現状の集計に対するご意見、ご要望も受け付けています。なお、お問い合わせの内容によっては、返信には時間がかかることがあります。ご了承ください。

**●お問い合わせ先**
hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名に「ハイスコア集計店に関する問い合わせ」とご記入ください。返信の際に必要となりますので、本文中には、①店舗名（正式名称）、②ご担当者様氏名、③お電話／FAX番号（無い場合は無記載）、④店舗ご住所、⑤店舗ご住所をご記載ください。

## ハイスコア通信

**●GAME41（北海道）**
ダライアスバーストアナザークロニクル大ヒット御礼！未プレイの方はぜひ当店で！

**●つるまき（栃木県）**
ダライアスバーストAC入荷記念スコア　～初代もあるよ～

**●メディアパークリブロス高槻店（大阪）**
STGではケイブシューが充実！　対戦ゲーも、ガンガン、BBCS IIも大盛況！　2月はリブロス高槻へGO！

**●えの木（高知）**
グラディウサー FLGS-SIN氏、マスクドJ.T氏、来店ありがとうございます♪　チョコボールの金のエンゼルで、うっかりBBCS IIとスパIVが当たってしまい入荷しました。

## 新たに追加・変更されるルール

**THE KING OF FIGHTERS '98 UM for NESiCAxLive**

『THE KING OF FIGHTERS '98 UM』と合同で集計します。ルールに変更はありません。

**THE KING OF FIGHTERS 2002 UM for NESiCAxLive**

『THE KING OF FIGHTERS 2002 UM』と合同で集計します。ルールに変更はありません。

**ダライアスバースト アナザークロニクル**

オフライン状態で稼動している店舗での集計も受付けます。しかし、何らかの事情でオンラインアップデートがあった場合、集計を打ち切る可能性があります。

アップデートがあった場合のルール変更などは、随時誌面上で告知します。

●NESiCAxLiveの集計について
本システムのルールは、発表後に変更される可能性があります。変更があったタイトルについては、随時誌面、および弊誌公式ブログにて告知します。

**注意事項**
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

センコウノロンド デザイアーズルーレット

# 第二話「Raise or Fold」

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司



## ■火星圏商業コロニー ViVi（ヴィヴィ）

インターチェンジの目が回るような環状傾斜路（ループ・ランプ）を、ハンドルを固定しアクセル操作だけで駆け上っていく。

高架上に出ると、眼下に ViVi の華やかな中心街が広がっているのが見えた。

――この爽快感こそ、手動運転の醍醐味。

ほとんどが自動運転の車両となった今でも、G.S.O. の捜査官ジャスパー・ヒルキット・本郷は自分でハンドルを握ることにこだわっていた。ランダーも車も自分の手で操るのは愉快だ。

運転の楽しみは長く続かなかった。

次第に車の流れが悪くなり、やがて完全に停止する。商業地区名物の自然渋滞に飲み込まれたのだ。交通情報を認識した車が自動運転への変更を促す警告を表示する。

「余計なお世話だ」

内心のいらつきを見透かされた気になり、ジャスパーは乱暴に警告を切った。アレッサンドロ・ジラルディーノ警部が助手席で窮屈そうに伸びをする。

「捜査官は常に鉄面皮（ポーカーフェイス）であるべし、じゃよ」

あくび混じりにそう言われて、ジャスパーは長い指でハンドルを弾いた。

「自動車（オートカー）を取り調べる機会があれば、ポーカーフェイスで臨みますよ」

とぼけるジャスパーに向けて、アレッサンドロは大げさに手を広げた。

フロントガラスの向こうには完全に調整されたコロニーの青空が広がっている。

「ランダーならひとっ飛びなのですが……」

「お前さんのランダーは目立つからなぁ」

ジャスパーは他の G.S.O. 捜査官と違って、私物のランダーを愛用している。ガレー社のサイガ S フレーム。ニンジャ・フォルムが特徴的なマニア人気の高いレアな機体だ。

「目立つなら、サイガは煙幕も張れますよ」

ジャスパーの面白くない冗談にアレッサンドロは肩をすくめた。

「ジャスパー、今から気を張ってどうする。運転は車にまかせて休め」

肩に力が入りすぎたジャスパーをアレッサンドロは案じていた。

「ボクは運転が好きなんです。ランダーでも何でも。『自分の道は自分で切り開く』そういうタイプですから」

芝居がかったセリフにアレッサンドロは苦笑を浮かべた。

「お前さん、ギャンブルはやらんかったな」

「ええ。捜査官がギャンブル狂いというのもマズいでしょうし」

「なにもそこまでやれとは言わん。気晴らし程度なら楽しいもんじゃよ」

「運を天に任せるのはボクの性分ではありませんよ」

ジャスパーの潔癖で青臭い主張をアレッサンドロは好ましく聞いた。アレッサンドロが長い捜査官生活でキャリアと引き替えに失ってしまったものを、G.S.O. 火星セクションの問題児であるこの若者は備えている。

「人生ままならんこともあるから面白いんじゃ。が、まぁそんなことはどうでもよろしい」

アレッサンドロの眼光が鋭くなった。

「今回の事件（ヤマ）ですね……」

「事件になるかどうかはまだ分からんがな」

二人の目的地は老舗のカジノ、ユーフォリアだ。違法なレート設定での営業とイカサマを行なっているとの通報を受け、聞き込みに向かっていた。

「この手のタレコミは、ライバル店のイヤガラセと相場が決まっているもんじゃが……ちょっとひっかかるところがあってな」

「ジラさんのひっかかるところ、ですか」

好奇心を刺激されたジャスパーがたずねる。

「確信はないが、おそらくは内部告発じゃな」

「悪事に荷担してきたが、いよいよ良心に耐えかねたというやつでしょう」

アレッサンドロはゆっくりと息を吐き出した。

「世の中の人間がお前さんくらい素直なら、この仕事も楽なんだがのう」

「あくまで、可能性の一つです」

ジャスパーは咳払いして話題を切り替えた。

「イカサマはともかく、レートが高いとなぜ違法になるのですか？」

「そうじゃな……。お前さん、ルーレットくらいは知っとるな」

「ええまぁ。乱数を当てるギャンブルでしょう」

簡潔にジャスパーは言った。

「確かにその通りじゃが、味も素っ気もないな」

アレッサンドロは指先をルーレットに見立て、くるくると回しながら説明を始めた。

「ルーレットに 1 から 36 の数字が並んでいるとするわな。その数字を当てれば 36 倍としよう。ゲームを続けて最後に儲かるのは客か？　カジノか？」

「確率は 1 ／ 36、配当も 36 倍……。ゲームを繰り返す数が十分大きければ、結局賭けた金額と同じだけ戻ってきますね。誰も損をしないのでは？」

得意げにジャスパーは答える。

「その通りじゃ。しかし実物のルーレットには 0 という数がある。0 から 36 のルーレットならどうじゃ？」

「1 ／ 37 の確率で当たっても 36 倍ということは……客は必ず損をしますね？」

回答を聞いてアレッサンドロは嬉しそうにうなずいた。

「うむ。36 ／ 37 を計算すると、約 0.97。この 3％を控除率（ハウスエッジ）といってな、店の取り分となるんじゃよ」

「なるほど。そうやって利益を得ているわけですか」

ゲームが繰り返されることで収支は統計的な期待値に近づく。カジノはハウスエッジ分を確実に吸いあげるため、高レートのゲームでは驚くべき速度で店の利益が膨らみ、プレイヤーは破産へと向かう。そのためレートは法で厳しく制限されている。

アレッサンドロはそう説明した。

「さらに、そこにイカサマが加わると……まぁ悲惨なことになるわな」

「運に翻弄され統計的には必ず損をする。思い通りにならないゲームに、どうしてみんな夢中になるのやら……」

ジャスパーは心底不思議そうに言った。

「可能性があるからじゃよ。自分だけは、と都合良く考えたがるのが人間のならいじゃ」

ようやく、車列が動き出した。

ジャスパーは自分の意志が思い通り伝わることを確かめるように、ゆっくりとアクセルを踏んだ。

### 登場人物

Jasper Hilquit Hongo
**ジャスパー・ヒルキット・本郷**

コディ・ファ社の民間警察「G.S.O.」の火星セクション捜査部に属する捜査官。有能だが問題も多く、捜査官としての感情のコントロールが未熟な部分も。趣味はランダー収集および操縦と特撮ヒーロー物の鑑賞。

Alessandro Gilardino
**アレッサンドロ・ジラルディーノ**

ジャスパーと同じく「G.S.O.」火星セクション捜査部に属するベテラン捜査官。もうすぐ定年を迎えるにあたり、若い捜査官の指導などを行なう役目を与えられている。しかしながら、今でも現場への情熱は薄れていない

Joseph Rosenberg
**ジョゼフ・ローゼンベリ**

カジノ「ユーフォリア」のオーナー。十数年前に先代のオーナーから買収し、伝統と格式のカジノから、万人が楽しめるカジノへと改革を進めた。その結果、ViVi 有数の観光スポットとして成長を遂げる。だが、その裏で……

■ユーフォリア　ラウンジ

「失礼。G.S.O. 捜査課のジャスパーと申します」
　ジャスパーが身分証明書を見せると、ユーフォリアのコンシェルジュの男は目に見えて警戒した。
「オーナーに話を伺いたい。取り次いでもらえないか？」
　少しだけ強圧的な態度をとると、男は素直に奥へ引っ込んだ。
　ジャスパーはあらためてユーフォリアの内部を見渡す。
　高級レストランとホテルが一体となった巨大カジノ施設。どこにいても視界のどこかにギャンブルをする人間が目にはいるように工夫されている。
　エントランスに張り出したラウンジのテラスからは、ルーレット・テーブルのにぎわいを見下ろすことができた。レートごとに分かれているらしく、グリーンのフェルトが張られたテーブルがいくつも並んでいる。ホイールが回転しテーブルの上をチップの山が行き来する。
　天井から吊されたスクリーンにはこれまでに出た数字の履歴が表示され、派手な効果とともに表示が更新されるたび、ため息と少しの歓声が沸き上がる。
　階下から立ちのぼってくる熱気にあてられそうになり、ジャスパーは頭を振って、コンシュルジュ・カウンターにもたれかかった。
　アレッサンドロはラウンジの客を観察しているようだ。客層は多様で子供連れの若い夫婦までいる。
「いきなりの本丸攻めで良かったのでしょうか」
　ジャスパーは気になっていたことを小声でたずねた。潜入捜査や関連業者を攻めるなどいくらでもやりようはある。だが、アレッサンドロは直接ユーフォリアのオーナーのもとへ乗り込むことを決めた。
「相手は老舗、そう簡単にボロは出さんよ。ま、挨拶代わりじゃな」
「ジラさん……まさか、他に何かネタをつかんでいるんじゃないですか？」
　探りを入れるジャスパーに、アレッサンドロは片目をつぶってみせた。
「お前さんは、すぐ顔にでるからな。仮につかんでてもヒ・ミ・ツじゃよ」
　ジャスパーは思わず自分の頬にふれた。
「からかわないでくださいよ」
「……しいていえば『0』を探しておる」
「ゼロ……？　ルーレットの？」
「ハウスエッジに成り得る存在。さっき話したじゃろ？」
　そう言ってアレッサンドロは話を打ち切った。
　ジャスパーが憮然として考え込んでいると、アレッサンドロが天井の彫刻を指差した。偽装された監視カメラだ。それに向けてアレッサンドロが手をふる。
　人が悪いな、とジャスパーは思う。今頃、監視カメラの向こうでは神経を逆なでされた連中がいきり立っていることだろう。
　さんざん待たされてようやく、コンシェルジュが戻ってきた。
「オーナーは多忙ですので、お待ちいただけますか。部屋を用意しましょう」
「いや結構。それまで中を見学させてもらいますから」
　ジャスパーはルーレットを間近で見るつもりだった。
「では、案内をつけます」
　コンシェルジュは食い下がる。オーナーか支配人に二人を監視下に置くよう、しつこく言われているのだろう。
「それも結構だ」
　言い捨てて、ジャスパーは歩きだす。
　その後を、頭をかきながらアレッサンドロが追った。

■ユーフォリア　ルーレットテーブル

　小気味良い音をたてて、ルーレット・ホイールの内側を球が駆けていく。
　大勢の欲望を背負い転がる球は、赤と黒に塗られた数字のポケットではなく、唯一緑で塗られた数字のポケットに収まった。
　失望のため息。無言で席を立つ者もいる。
　緑のポケットは『0』。
　0 の一点賭けをしたプレイヤーはおらず、カジノの総取りとなった。ディーラーがテーブル上のチップを根こそぎ回収する。
　ルーレット・テーブルに張り付いている者もいれば、通りがかったついで、というように少しだけ賭けるものもいる。大きく一カ所に賭ける者、細かくたくさんの数字に賭ける者。さまざまなスタイルが存在するようだ。
　高レートのギャンブルは別室で行なわれているのだろう、ざっと見た限りで怪しいテーブルはなかった。
　回転するルーレットを眺めながら、ジャスパーは自分が賭けるところを想像した。数字は黒の 4。自分の生まれた日。
　球の速度が落ちる。
　チンチン！　ディーラーがベルを二度鳴らした。もう賭けてはいけないというサインらしい。
　球が収まったポケットは黒の 24。一瞬だけ惜しいと思い、あわてて否定する。無関係な証拠同士を勝手に結びつけるのは捜査の重大なタブーだ。
　配当が行なわれ、チン！　ディーラーがベルを一度鳴らす。次のベットが始まった。
　ジャスパーは視線を感じ、そちらに顔を向ける。自分を見つめる女性がいた。
　漆黒の髪（ブルネット）。ターコイズの大きな瞳がジャスパーを見つめている。自意識過剰では無い証拠に、彼女は大きくウインクをすると優雅な身のこなしで近づいてきた。ドレスごしに均整のとれた身体の線がはっきりと分かる。
「何か？」
　素っ気ないジャスパーの問いを気にした風でもなく、女性は上目遣いの笑みを浮かべる。
「あなたはベットしないの？」
　良い声だ、とジャスパーは思った。
「ええ、僕はギャンブルが苦手なので」
「あら、そう。安全な男なのね……せっかくのイイ男が、台無しよ」
　そう言って女性はくすりと笑った。ジャスパーは慌てて目をそらす。
「勝てないゲームに興味はありませんよ」
　ずれた眼鏡をかけなおし、ようやくそう言った。
　ディーラーが回転するホイールに、球を投げ込む。次のゲームの始まりだ。
「それはやってみなくちゃわからないでしょ？」
　拗ねたように言って女性はホイールを見つめる。
　テーブルの数字の上に次々とチップが乗せられていく。
「カジノの取り分……ハウスエッジといって、確率的に必ず客が負けるように出来ている。やらずともわかります」
「くわしいのね」
　彼女の言葉に皮肉の成分は無かったが、本郷はアレッサンドロの受け売りを言ったことが見透かされている気がした。
「それでも、私はベットするわ」
　いたずらっぽい笑顔を見せると、黒髪の女性は慣れた手つきでチップを置いた。ジャスパーの昼食代に換算すれば 3 日分ほどの額だ。
「その数字……」
　女性が賭けたのは黒の 4 だった。
「4 がどうかしたの？」
　チンチン！　ベット終了の合図。
「ボクの誕生日と同じだ」
「偶然ね。私の誕生月と一緒。二人のラッキーナンバーにしましょう」
　やがて、ルーレットの回転がゆるやかになり、球が一つのポケットに吸い込まれる。
　黒の 4。
　数字の一点賭け（ストレート・アップ）。チップが 36 倍になって戻ってきた。女性はジャスパーの昼食代 3 カ月分に相当する額を一瞬で手に入れた。
　ジャスパーは大きく息をつく。知らない内に息を止めていた。
「ねぇ……人生って理屈じゃなくて結果でしょ」
　完璧な微笑で彼女は言った。
　こんなことがあるのか？
　女性から目を離すことができない。ジャスパーの脳内で警告が鳴り響く。この女は何者なんだ。
「それでも……運を天にまかせるのはボクの流儀じゃない」
　やっとのことでそう言うと、彼女はそれに答えずジャスパーの手に彼女の手を重ねてきた。
「あなた一人？」
「いえ、連れが……」
　反射的に答えてから、ジャスパーは女性の反応に困惑した。

???
**黒髪の女**
ジャスパーに話しかけた、ルーレットに興じる女。黒髪で妖艶な印象を受ける、謎の美女だが……彼女の正体、そして目的は？

「あら、残念」
　ひどくつまらなそうな顔をする。
　彼女を悲しませた罪悪感が、ジャスパーにのしかかってきた。
「おぉいジャスパー！」
　人混みの向こうから、アレッサンドロの声が聞こえ、ジャスパーは呪縛から解き放たれた。
「あちらさんの準備ができたと。行くぞ」
「し、失礼！」
　後ろ髪をひかれながらも、ジャスパーは彼女から身を離す。慌ててアレッサンドロの背を追いながら後悔が首をもたげてきた。
「あれはもしかしてボクを誘……い、いや、そんな訳は……」
「何をブツブツ言っとるんじゃ。さ、行くぞ」
「ジラさん……」
　ジャスパーの目が遠くをみつめた。
「女性というものは……よくわかりませんね」
　アレッサンドロは盛大に噴き出した。

### ■ユーフォリア　オーナールーム

「ユーフォリアへようこそ！」
　カジノのオーナー、ジョゼフ・ローゼンベリは寛大で頼れる父親の表情で二人を迎えいれた。久しぶりに会った親類にするように肩をたたき、握手を求める。
　G.S.O.の捜査官が歓迎されるはずがない。
　役者だな、とジャスパーは思った。
「ほう、見事なコレクションですな」
　オーナールームにはアンティークドールが並んでいた。ジャスパーは薄気味悪いとしか思わなかったがアレッサンドロはしきりに感心している。
「元は先代の趣味だったんですがね、今じゃ私の方が。いや、それほどでも、いやいやお恥ずかしい」
　ジョゼフは人形たちを褒められてまんざらでもなさそうだ。
　ひとしきり雑談が終わった後でようやく、ジャスパーは本題に切り込んだ。
「単刀直入に申し上げます。このカジノで不正が行なわれている、という情報がありました」
　ジャスパーのぶしつけな質問にも、ジョゼフは表情を崩さない。
「こういう商売をしておりますと、いろいろと恨みを買うものです。おおかた、そういった輩(やから)のイヤガラセでしょう」
「これまでにも？」
「ええ。残念ながら脅迫などは少なからずございます。ですが、私共は何らやましいことをしておりませんので、毅然とした対応を取っております」
　ジョゼフは慣る経営者の役を見事にこなしている。
「それが、あの警備の数ということですね？」
　ここに来るまでに目に入った警備員の数はあきらかに過剰だった。
「客人を守るための、必要な処置ですな」
　何ら不正はないと笑顔でジョゼフは主張する。
「なるほど。ところで、帳簿を見せてもらってもよろしいですか？」
　不意の一撃。当然任意なのでカジノ側にはそこまで開示する義務は無い。ジャスパーは帳簿よりもジョゼフの反応が見たかった。
「任意ということですかな？　よろしい。すぐに手配しましょう」
　わずかのためらいもなく、ジョゼフは言った。
「以前、税務署から指導が入ったこともありましたが、『今』は財務状態も健全ですな」
　自ら弱みを出してきた。どこまで演技なのかジャスパーには読めない。
　アレッサンドロは話し合いをジャスパーにまかせ、自分は相変わらずアンティークドールを眺めている。
「警部……」
　ジャスパーがアレッサンドロに助けを求めると、そのタイミングでジョゼフの携帯端末が呼び出し音を鳴らした。
「失礼」
　ジョゼフが席を外し、オーナールームには二人だけが残された。
「いまのうちに？」
　ジャスパーは目でオーナーのデスクを示す。
「ここも監視されておるよ。余計なことをして弱みを見せてもはじまらんぞ」
「ですが難物です。このままでは何も出てきませんよ」
「まぁ、それはそれでいいじゃろ」
「なんですって？」
　ジャスパーの声が大きくなった。
「さっき言ったろ、挨拶がわりじゃとな。私らが来たことをG.S.O.からの警告と受け取ってもらえばいい。仮に不正があったとしても、これで手を引いてもらえば万々歳じゃ」
「手を引くと思えますか？　より巧妙になって地下に潜るだけですよ」
　ジャスパーの顔には、納得できないと書かれている。
「ふむ。なら、この場はお前さんにまかせる。好きにやってみるといい」
　そう言ってアレッサンドロは出口に向かった。
「ジラさん、待ってください。どこへ」
「トイレじゃよ。年をとると近くなっていかんわい」
　呆然とした本郷に笑顔を向け、アレッサンドロは部屋の外へ出た。

### ■ユーフォリア　外周通路

　高層建築であるユーフォリアの地上階付近はカジノ、上層階はホテルになっており、その中間部を開放感のある吹き抜けが接続している。
　吹き抜けの周囲をぐるりと巡る通路は、主に従業員が使っているようで人通りは少ないが、カジノ内のあちこちを近道できる構造になっていた。
　アレッサンドロがカジノ内を手早く見て回っていると、ポーカールームから一際大きなざわめきが聞こえてきた。何やら大きな勝負が行なわれているようだ。
　そちらに気を取られていたため、通路の陰から飛び出してきた女の子に気がつかなかった。
「おっとっと」
　よけきれずにぶつかってしまう。
「ちょっと！　どこ見てんのよ！」
　ぶつかった頭を押さえ、小さな女の子が怒り出した。
「いや悪かったお嬢ちゃん。ちょっとよそ見をしていてね」
　アレッサンドロは膝をつき、真剣に怒る女の子と同じ目線になって謝った。頭をなでるのはやめておく。そんな事をしたら余計怒りそうなタイプだ。
「すみません……僕たちの娘が」
　女の子を追いかけてきた若い夫婦がそろって頭を下げる。ラウンジで見かけた記憶があった。
「ほう、娘さん？」
　違和感を覚えアレッサンドロは改めて『娘』の顔を見る。先ほどは眼鏡をかけていて気づかなかったが、事前調査で見た顔だった。
　アレッサンドロは『父親』を見て興味深そうに微笑んだ。

### ■ユーフォリア　従業員フロア　警備室

　ユーフォリア内のあらゆる監視カメラの映像が警備室の壁面を埋め尽くしている。
　拡大された監視カメラの映像を眺めながら、支配人のガス・ヴァン・ジバルディは困惑していた。
　G.S.O.の捜査官をマークするカメラに映る少女が、オーナーの娘、リズだと気づいたからだ。
「お嬢様がどうして？　まさかあの刑事とつながっている……？」
　青白い反射光を浴びながらガスは頭を降り、その考えを振り払った。
「いや、そんなはずはない。お嬢様が何も知るはずありませんから……」
　操作卓で警告音が鳴った。
　ポーカールームで問題発生の表示が点滅する。
「忙しい日ですね……」
　支配人はうんざりしながら、内線の受話器を取り上げた。

### ■ユーフォリア　外周通路

「イカサマをしないように見張ってるのかねぇ」
　アレッサンドロは監視カメラの注目を浴びていること

用語解説／資料

**■ランダー／ROUNDER［らんだー］【名称】**
重力の少ない宙域での移動・活動手段として使われている外殻式搭乗ユニットの総称。宇宙船外活動作業時に用いていた外殻式強化服が原形で、機能の強化を繰り返し現在の形になる。近年では、自動車のように趣味性、嗜好性を持つようにもなっている。火星圏の居住区域でのランダー活動は大きく制限されており、「ポート」と呼ばれる発着場の利用と、定められたルート以外での移動が禁止されている。

**■火星セクション［かせいせくしょん］【組織】**
G.S.O.（※1）の火星圏における本部の名称。人口がもっとも多い火星圏を管轄するにあたり、G.S.O.本部（月面都市「ジョバンニ」が所在地）より多くの警察署・人材を抱える、最大規模の民間警察組織となっている。
（※1）「G.S.O.」については先月号を参照。

**■捜査部［そうさぶ］【組織】**
ジャスパー、アレッサンドロが所属する部署。捜査部は、事件の立証を行なうことを目的とした部署で、それを実行する権利「捜査権」を与えらている。民間警察においては、国により権限の分散が図られており、各部署は行使できる権利が制限されている。そのため、捜査部では現行犯以外の「逮捕権」を行使できない。所有できる武器も、正当防衛が可能な範囲のものとされている。現行犯逮捕も、正当防衛の過大解釈により行なうことができる、特例扱いである。なお、旋光の輪舞本編のチャンポたちが所属する「保安部」は捜査権が与えられてない代わりに、「逮捕権」や一定火力以上の武装を許可された「制圧権」が与えられている。

**■旧世界［きゅうせかい］【歴史】**
「旋光の輪舞」の世界の暦である「宙暦」以前の世界を指す。旧世界は地球を中心に栄えた文明だったが、地球に未曾有の災害（※2）が起こり、人類は地球を捨て、宇宙に活路を見出した（＝宙暦の始まり）。そのため、地球を捨てるきっかけとなったテクノロジー（遺伝子工学など）はタブーとされ、国際法により禁止されたが、逆にそのことが、旧世界テクノロジーの価値を高める結果となってしまった。現在では、一部企業や、裏社会の間で横行しているとされている。
（※2）詳しい原因などは、非公開となっている。

を大げさにぼやいて見せた。
　この捜査官はイカサマ関連の捜査でやってきたのだと、ミカは理解した。
　ミカはアレッサンドロに自分が探偵であること、リズが依頼人であることを話していた。協力関係を築いた方が得策だと考えたからだ。
「近頃はカジノの客もずいぶんと変わったねぇ」
「僕にはカジノへ『仕事』に来ているように見えます」
　ミカはポーカールーム付近のカジノ客を指し示した。仕立ての良いスーツを着た男だ。他の客が賭ける様子を眺めている振りをしているが、複数の携帯端末を取っ替え引っ替えしながら、常に通話を続けている。
「あれはオペラ系列の子会社で重役をやっていた男じゃよ。大分前にクビになったはずじゃが、相変わらず羽振りがよさそうに見えるな」
　大人の話を続ける二人に退屈して、リズがミカに体当たりをした。
「ちょっと、いつまで二人で話してるの」
「ああ、ごめんよ。それじゃ……」
「そうじゃ、大事な事を聞き忘れとった」
　ミカの言葉を遮り、アレッサンドロが言った。
「大事な事、ですか？」
　ミカの表情に緊張が走る。
「トイレはどこかの？」
　リズがばしっとミカをたたく。さすがにアレッサンドロにはつっこめなかったらしい。
「それならあそこに……」
　説明をはじめたミカを、もう一度リズがばしっとたたいた。
「案内してあげたら？　まったく、気が利かないわね」
「それもそうだね」
　トイレに向かうミカとアレッサンドロを見送って。アーネチカはリズの頭をなでた。
「いいとこあるじゃない」
「年寄りが転んで骨折でもされたら面倒でしょ」
　アーネチカの手を振り払ってリズが言う。
「素直じゃないんだから……」
　相変わらずのリズに呆れていると、アーネチカは下の階で不穏な動きがあるのに気づいた。
「ねぇ、リズ。あれ、何かしら……」
　そう言ってリズの背中をつつく。警備員に挟まれて黒髪の女性が連行されるのが見えた。
「イカサマがバレたのよ」
　リズは驚きもせず、したり顔で言う。それにしては女性が堂々としているのが気になった。
「酷い目にあったりするの？」
「最初はお説教。次からは大変なことになるんだって」
　あまり想像したくない、とアーネチカは思った。
「イカサマがはびこるカジノに客なんかこないもの。カジノをつぶしたいなら、そういう噂を流すのが一番だけどね」

■ユーフォリア　洗面所

　アレッサンドロは洗面台に並んだ蛇口の水を出しっぱなしにした。盗聴されていたとしても、水音のホワイトノイズで多少は紛らわせるはずだ。
「女性や子供の前では言えない話があるんじゃが……」
　アレッサンドロは言いにくそうに口を開いた。
「聞かせてください」
「さっきの重役じゃがな、過去に人工人間（アンドロイド）の違法パーツの件で摘発した人間なんじゃよ」

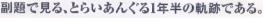
「違法なパーツというのは……旧世界の？」
　国際法により、遺伝子操作といった旧世界のテクノロジーの研究は禁止されている。『合法的』なアンドロイドは、それらのテクノロジーを使わずに作成され、さまざまな分野で活用されている。
「そうではなくてじゃな、その、女性や子供の前では言えないパーツじゃよ」
　苦虫を噛みつぶしたような顔でアレッサンドロは言った。
　ああ、とミカはうなずいた。不快感がこみあげる。噂は聞いたことがあった。アンドロイドを違法改造し性労働に従事させる者たちがいると。
「それは確かに、子供の前で言えない」
　このカジノでそれが行なわれ、父親が荷担しているとリズが知ったら深い傷になるだろう。
「もう一点。言い方は悪いがイカサマごときはどうでもいい。私が興味を持ってるのは、その情報の出所じゃ。このカジノで何かが起こっておる。仮にあの子がコマとして利用されたら、どうする？」
　黙りこくったミカを見て、アレッサンドロは表情を和らげた。
「早く帰りなさい。私の忠告はそれだけだよ」
　ミカをおいて、アレッサンドロは洗面所をあとにした。
「さて……向こうの首尾は、と」
　アレッサンドロは携帯端末でジャスパーを呼び出すが、つながらない。
「やれやれ、どうなっとるんじゃ……」
　アレッサンドロは端末に愚痴を呟きながら、オーナールームへと歩きはじめた。

■ユーフォリア　オーナールーム

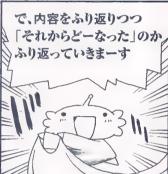
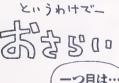
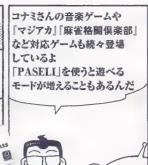
「もう、よろしいですかな？」
　ユーフォリアのオーナーは笑顔のまま、ジャスパーとの会話を打ちきろうとしていた。
　何かを隠している。だが、ジャスパーは最後まで、そこに至る糸口すらつかめずにいた。時間を引き延ばすのも限界だ。悔しいが、ジョゼフの方が一枚上手だった。
「ご協力、感謝します」
　引き絞られるような気持ちで言葉を押し出した。
　それはジャスパーの敗北宣言だった。

　最後の最後になって初めて、ジョゼフの笑みが崩れるのが見えた。
　それは、扉を蹴破るような勢いで飛び込んできた女のせいだ。
　扉の向こうでは警備員が崩れ落ち、衝撃で壁のドールたちが宙に舞う。
　女の右手に握られた小さな拳銃を見たことで、思考より先にジャスパーの身体が動いた。
　訓練で叩き込まれた通り、銃を抜きトリガ・セイフティを解除、女に狙いをつける。
　心臓が止まりそうになった。漆黒の髪色、ルーレットで出会った女性だ。
　瞬きにも満たない逡巡があだとなった。
　女は大きく開いたドレスのスリットからもう一丁の拳銃を取り出していた。右手の銃はジョゼフへ、左手の銃はジャスパーの眉間にぴたりと向けられている。
　床にアンティークドールがたたきつけられる音が響いた。
　ジャスパーの指はトリガにかかっている。
　どちらが早い？
　いったい何が起こっているんだ？
　まだ、思考が追いつかない。
　黒髪の女性の頬は上気して唇は紅く、目が醒めるような色香を放っていた。その目が本郷を誘うように、すっと細められる。
「ハーイ、また会えたわねチェリーボーイ♪」
　女性の弾んだ声は、これまでの印象を一変させた。今の彼女は解き放たれた肉食獣だ。
「チェリー？　君は……？」
　ジャスパーは、自身の迂闊さを呪った。あの時感じた警告を信用するべきだった。
　女の顔に心底愉快そうな笑みが浮かぶ。
「鉛のチップを喰らうのは、どの間抜けかしら。この賭け、乗るの？（レイズ・オア・）　降りるの？（フォールド？）」

（つづく）

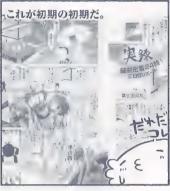
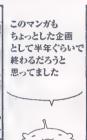
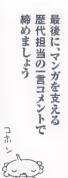
## 副題で見る、とらいあんぐる1年半の軌跡である。

1 あの音速ネズミ会社の新製品に迫る!
2 超ハイテクスーパーコインの謎!?
3 闘劇2009リポート
4 毎年恒例! 即席巨大ゲーセン! リポーターは二人と犬一匹!?
5 ロングインタビュー～! いまさら人に聞けないブレイブルーのひみつ!
6 アルカディア警察24時! アルカナハート3インタビュー時に二次元と婚活男を緊急逮捕!?
7 鉄拳15周年スペシャル! キャラに命を吹き込む魔法使い 3Dアニメーターとは!!??
8 あの時、あのゲーセン、あのゲーム、僕たち私たちの100メガショック
9 ぜ～んぶ、ぶっちゃけ! ゲーセン丸ごとハウマッチ!!
10 月刊グレフ通信「社長に聞く!」
11 突撃! 隣の音楽クリエイター!!
12 潜入取材! 同人コーナーのある超希少ゲーセン!?
13 ぼくらのわたしたちの地元遊園地
14 研究! ゲーセンのサービスのあり方とは ～とある都心のお店の事例～
15 赤裸々告白! あの会社とあの会社のお熱いカンケイ!?
16 ばみゅーだのとうげき日記2010
17 ゲームサイドの真実! 編集長、激白の2時間
18 知ってそうで知らない ちょっと知ってるレバーとボタンのお話

# 第19回 新年だよ! とらいあんぐる一年半をふり返る

by葉生田采丸

PASELI公式サイト　http://paseli.konami.jp/

さて、次は

すごいこだわり。

※ほかに「外伝」「G」もあり、全シリーズがそろって稼動中!

元ゲーセン店員だけあって、好奇心旺盛。特にお金の話には! さすが「大阪の人」って感じですね。

取材に情熱的ですね。だけど、もう少し声のボリューム下げてもらえるとうれしいっス。隣でうるさくて……。

マンガが面白いからいいんですけど、取材で対応してくださった方のキャラが誇張され過ぎてて担当としては冷や汗モノですよ……。

あのー、先生。もうちょっと都会に住んでくれませんかね。せめて名前の知ってる駅。田舎まで原稿を取りにいくの大変なんスから。いつも忙しいときに限ってブツブツブツブツ……。

葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

# ちょっとゲーセンいってくるわ！

第19回

**弊誌Geek編集長のコラム。2011年を迎え、気分の改まる今日このごろ。ファミ通Appの評判に、いても立ってもいられない様子。ことあるごとに電子書籍について口にはするものの、時期尚早と行ったり来たりの「檻の中の熊」状態。今年こそはと意を固めたようですが……。**

## 今年こそ電子書籍を！

### （始めてみないと分からないこともある）


**杉田 哲朗**

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。電子書籍＋攻略に可能性を見い出しているが、無許諾の攻略アプリが跳梁跋扈するiPhoneのApp Storeの現状に心を痛めている。


電子書籍関係の話題には事欠かず、電子書籍元年と言われた2010年も終わり、電子書籍の普及に弾みが付くかもしれない2011年が明けました。電子書籍戦争の幕が切って落とされたというわけです。

弊社では携帯向けコミック配信、iPhone、iPad向けのファミ通Appを手がけています。角川グループとしてはBOOK☆WALK、Fan＋などの電子書籍プラットフォームを立ち上げており、着々と臨戦態勢を整えています。

弊誌も電子書籍に挑戦しようと昨年模索をしておりました。後記でも以前書きましたが、いまだ実現しておりません。

よく出版社が電子書籍に対して消極的であることに対して「出版社は電子書籍に敵対的、時代遅れ」といった批判を見かけますが、今出版社が電子書籍に積極的に取り組んでいないのは、敵対的だからでなく、儲からないからです。紙のビジネスを回すのに必死で、小さな電子書籍市場になど構っていられない、というのが本当のところでしょう。

市場規模を鑑み計算してみると、ほんとにお小遣い程度の金額にしかならない。電子書籍向きのコンテンツ、不向きのコンテンツはあるかと思いますが、アーケードゲームについていえば、厳しいと予想できます。

電子書籍は携帯向けの官能漫画、小説が市場の8割を占め、それ以外は2割。

ダイヤモンド社の「もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら」のように200万部売り上げる書籍でも、電子書籍版の売り上げは紙の数パーセントに過ぎないといいます。

こうした市場動向から弊誌も踏ん切りが付かないのですが、鶏と卵の関係で、どこかで始めないと始まるものも始まらないでしょう。

電子書籍用の書籍を製作するのは難しいですが、紙の本として出すものを電子化するのは、期待値は低くとも低リスクでできます。

そういったところから始めてみるか、というのが年頭においての意気込みです。

雑誌は一定期間で書店店頭から消え、そこから先、売れることはほぼありません。

いったん電子化を始めてしまえば、過去号が簡単にアクセスできるアーカイブとして残っていき、バックナンバーが買いやすくなるメリットも出てくるでしょう。

電子版に興味のある読者の方は、アルカディアの今後にご期待ください。

ちなみに、電子書籍の世界には出版業界の力関係は及ばず、出版社にとっては取次（流通業者）になれるチャンスとなっています。コピープロテクトの問題に加え、各社のエゴが働き、混沌としているのが現在の電子書籍市場です。じきに淘汰され、読者の方にとって分かりやすい形に整理されていくことと思います。電子書籍の本格普及は、そうなってからの話でしょう。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

# COLOPHON —奥付—

## EDITOR's NOTE

●闘劇2011の情報公開が始まりました。未定のことが多いので、今回その全ぼうをお知らせできておりませんが、次号、また公式サイト（tougeki.com）にて随時公開していきますのでご期待ください。前回の闘劇後に稼働したタイトルで、どのような闘いが繰り広げられるのか、今から楽しみです。（杉田）

●先日、久々に某カードゲームをプレイした際に、友人から「動きが『戦国大戦』になってるぞ!」との突っ込みが。慣れとは恐ろしいものです。そんな『戦国大戦』も友人たちにどんどん引き離されてる今日このごろ。毎月毎月「来月から本気出す」状態なので、そろそろ動き出さないと!（シンドウ）

●MHP3発売後、来客数が激減したゲーセンも多いと聞くが、それを逆手に取ったサービスを始める店も。空き筐体にPSPを接続できるように改造し、四台並べて時間貸しする。四人全員が大画面で遊べる機会はなかなか無いので壮観だ。人が集えば新しいものが生まれる。面白いものだ。（霜田）

●年末年始の食べ過ぎ飲み過ぎで、お腹周辺のお肉がタプタプ……ということで、トレーニングを開始！　筋トレやランニングのメニュー後は、冷えたビールの御褒美。足がフラフラ・ノドがカラカラの状態で飲む1杯はサイコー！　最近はこの1杯を飲むためにトレーニングしている感じ。あれ？　本末転倒かな。（WEAPON）

●先月～今月にかけては年末年始の超絶進行だったり、耳が取れるんじゃないかと思えるほどの寒さだったりで、思わずゲーセンからも足が遠のく状況。これではイカンと思いなるべく仕事帰りには地元の店舗を覗くように心掛けるものの、やっぱ寒いのだけは無理……。寒対重要!?（itakyo）

●アクアプラスとエクサムががっちりタッグを組んだ格闘ゲーム、『AQUAPAZZA』がついに発表!　今回は5人のキャラクターが紹介されましたが、まだまだ出てきてほしいキャラが無数に……。葵、綾香、ちゃん様、さーりゃん、まーりゃん……うわぁぁぁぁぁ、続報はまだかっ!!（ケンちゃん）

●『ボーダーブレイク AB』、『戦国大戦』と移り住み、久々に『三国志大戦3』をプレイしたらこれが面白い。さすがに5年続いているシリーズだけあり、完成度が高いですな。とりあえずカードコンプ目指すか!?　あ、『AQUAPAZZA』は続報次第だけど今のところ委員長一択でしょ?　右側の方々!（河野）

●やっと本誌の作業が終了したと思ったら、すぐにムックの作業ガガガガ。しかも、『BBCSⅡ』と『スパⅣ AE』のダブルパンチとかやばすぎる（汗）。どちらもやり込みがいのあるゲームだけにキャラ限定コンボとか調べるのが大変だったり。もっとレバテクが欲しいよー orz（がーくん）

●いよいよ待ちに待ったアジアカップが開幕!　我らが日本の大エース、平山ソータに注目するも、なぜか招集されず。ざんねーん。ようしこのウサは「WCCF」で晴らすぜ!　と連チャンするものの、トーナメントでは永遠のシルバーコレクター。これはきっと何かの予言です。（松浦D）

●『AQUAPAZZA』の発表でテンションMAX！　タマ姉、委員長……。これは……、感じるぞ、まーりゃんの波動を。メインキャラクターはまーりゃん、アシストは菜々子。これがおれの妄想!　そんなわけで今後発表されるキャラクターの中にまーりゃんか朝霧麻亜子さんが居ますように!（まじかるよるよる）

●編集部でメスト誌BN大発掘大会を挙行!（参加者→私とアフロツ）　この業界の住民歴がそれなりに長いとその方面の知り合いも多いのだが、過去記事の意外なトコロで友人知人の名を見つけて噴くこと多々。好きなことを「好き」と言い続けることは間違っちゃいない。当時の誌面からそんなメッセージが届くヨ。（ヤエ）

●今月は忙しい中それでも『戦国大戦』！　ランキングは維持できてるけど減り続ける財布の中身……（笑）。でも、なんとかカードを全種類コンプリート!　そうなると、それを収めるものが欲しくなるわけで、そしてバインダーをポチってさらに財布が……まぁいっか（笑）。(age)


## STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／上野 剛
■編集協力（五十音順）　age／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／がーくん／KYO／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／スズキド／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／伝説のオタク／とき／ハナダ／ハメコ。／松浦恵介／藤野俊昭／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる／ロケット
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／葉生田采丸／春人／八木ゆかり／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平


## 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

# NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

## 次号の特集は

まだまだ続く徹底指南!

**SUPER STREET FIGHTER ⅣARCADE EDITION**

新規格ゲータイトルに注目!

**AQUAPAZZA、**
**エコール×フランスパン 新規タイトル（仮）**

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

**BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ**
**ラブプラスアーケード カラフルClip、クイズマジックアカデミー 8 ほか**

## NEXT NUMBER 2011年4月号は

**2011年2月28日（月）発売予定　予価980円（税込）**

大物の風格

# CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

## メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

## 郵送でのあて先

**102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部（各コーナー）係**

各コーナーへの投稿締め切り

**5月号/2月16日（水）必着**
**6月号/3月16日（水）必着**
**7月号/4月18日（月）必着**

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/


月刊アルカディア3月号［No.130］ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.130
第12巻 第3号 通巻第130号 平成22年1月29日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-03
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail：arcadia-contact@arcadiamagazine.com


**アンケートはがきの書き方**
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

# エンターブレイン設立10周年の記念イベント開催!!

エンターブレインからユーザーへの10年分の感謝を込めて、秋葉原で記念イベントが行なわれるぞ! イベントは各編集部の展示ブースや、グッズや書籍の物販。ゲストを交えたステージやサイン会など、盛りだくさんの内容だ!!

イベント概要

期間 2011年3月12日(土)〜13日(日) ともに10:00〜18:00

場所 ベルサール秋葉原 B1・1・2F + 秋葉原UDX

入場無料

最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/10th/ebfes/を見てね!!

## 詳細なデータ資料を網羅した『エアバースト』攻略本登場!!

アーケードに新風を巻き起こした、多人数対戦ゲームの最新作『ボーダーブレイク エアバースト』をムック化! システムや兵装ごとの詳細な解説をはじめ、施設や攻略ポイントがひと目で分かるマップ攻略、各種武器・パーツデータなど読み応え十分の一冊!

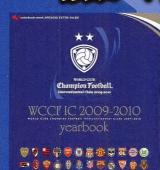
本書だけの特典!
「キャラクターアイテム」スペシャルコードを封入!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.81

### ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

好評発売中!! 定価 1580円+税

## 『WCCF』イヤーブックが特製カード付きで登場!

年に一度の『WCCF』イヤーブックが、今冬も発売! 注目は選手カードコメント。この本でしか読めないスペシャル情報が満載だ!!

本書だけの特典!
付録はファン必携の「EXカード」!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.82

### WCCF IC 2009-2010 yearbook

2011年2月8日(火)発売予定 定価 1600円+税

enterbrain mook

## セガの話題作 2タイトルが今冬ムックで発売!!

発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555(土日祝祭日を除く12:00〜17:00)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

月刊アルカディア ARCADIA No.130 発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11447-03

4910114470315
00933